PlayStation® 2

Revista Oficial - España

Nº 14 • MARZO 2002 • 6,00 €

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
[GUÍA COMPLETA]

NOVEDADES
- Shadow Hearts
- Freek Style
- I.S.S. 2
- Sled Storm
- Drakan
- Maximo

FINAL FANTASY X
Primer contacto con la versión occidental del mito de Squaresoft

VIRTUA FIGHTER 4
Sega convierte su genial título para Naomi 2 a los 128 bits de Sony

GRUPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

INCLUYE UN **DVD-ROM** EXCLUSIVO CON DEMOS DE PS2







CREAMOS AUTOMÓVILES

RENAULT Clio

Nuevo Motor 1.5 dCi 80cv.

Acéptalo. Tienes esa capacidad de experimentar las cosas más profundamente. De reaccionar a los estimulos con más intensidad. Eres capaz de sentir más.

Más energía. La del **nuevo motor 1.5 dCi turbodiesel common rail** de última tecnología, capaz de registrar uno de los consumos más bajos de su segmento. (3,8 l/100km).

Más protección. La que encontrarás en el nuevo Renault Clio, único modelo de su categoría que incorpora de serie:

- **ABS.**
- **Asistencia a la Frenada de Emergencia***
- **4 airbags.**

Acéptalo. Perteneces a esa comunidad de personas capaces de conseguir una misteriosa comunión con su Clio.

PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500.

www.renault.es

Eres capaz de sentir más.





* No disponible en la versión 172cv.

PlayStation 2
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López**, **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**

REDACCIÓN
Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Gabriel Pérez-Ayala**, **Ana Márquez** (edición) **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Álvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de RR HH: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

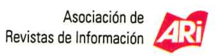
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Depósito Legal: B-37874-1996
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

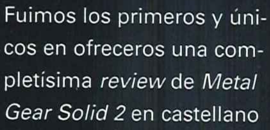
PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información



SELECT

PS2



<< Marcos García >>

Fuimos los primeros y únicos en ofreceros una completísima *review* de *Metal Gear Solid 2* en castellano y estamos dispuestos a seguir sorprendiendo este mes con dos suculentos platos dignos del mejor y más exquisito gourmet lúdico. El primero de ellos es la guía completa del mito de **Hideo Kojima**, algo que creemos merece con creces ocupar nuestra portada. El segundo plato, sabroso y palpable, es ni más ni menos que una demo jugable de *Metal Gear Solid 2*, para que degustéis de primera mano las infinitas cualidades del, posiblemente, el mejor juego de **PlayStation 2** del presente año. Y si queréis abandonar por momentos la vorágine de **MGS2**, nada mejor que ver muy de cerca el primer gran juego de **Sega** para **PS2**: su majestad *Virtua Fighter 4*. Sin duda el auténtico rival del futuro *Tekken 4* y una muestra de que la legendaria saga de *beat'em-up* sigue manteniendo el *pedigree* y calidad que le vió nacer. Como último apunte, sólo desear que el nuevo sistema de concursos, un poco más caro, pero más cómodo y directo, sea de vuestro agrado.

VIVENDI

Malice para PlayStation 2

Después de acaparar excelentes críticas tras su paso por PC, este título original de Sierra, está siendo desarrollado para la consola de Sony por el grupo inglés de programación, Argonaut.



Protagonizado por una joven heroína bastante descarada, ***Malice*** se enmarca dentro del género de aventura/acción. Su misión consistirá en salvar el mundo, viajando a través del tiempo, de **Dog God,** quien está provocando el terror con sus desmanes. ***Malice*** está compuesto por 22 niveles que hacen gala de unos gráficos impresionantes y un argumento realmente original. En ***Malice*** nos encontraremos con inteligentes enemigos, *final bosses* y un completo arsenal para dar buena cuenta de ellos. **Argonaut**, con juegos como *Croc* a sus espaldas, está realizando un trabajo concienzudo y ha añadido niveles exclusivos para la versión de **PlayStation 2**, así como mejoras gráficas respecto a otras plataformas. Pues ha incorporado un sistema de renderización y de sombras que pretenden llevar al límite el potencial de la máquina de **Sony**.



Viaja a través del tiempo para salvar al mundo de la amenaza de Dog Dod.



SONY C.E.

Dos nuevos packs PlayStation 2

Sony se lo pone difícil a sus competidores y lanza dos increíbles *packs* que incluyen la consola PlayStation 2 y dos increíbles títulos indispensables para cualquier usuario.



Sony C.E. ha llegado a un acuerdo con **Konami** para lanzar al mercado una oferta irresistible: un *pack* que incluye la consola **PlayStation 2** junto a ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty***, uno de los juegos que viene dispuesto a revitalizar el mercado gracias a su indudable calidad. Pero no es éste el único *pack* que va a poner a la venta la compañía. Teniendo en cuenta el éxito obtenido con *Moto GP*, ante el inminente lanzamiento de la segunda parte, saldrá al mercado un *pack* con **PlayStation 2 + *Moto GP2***. Ambas ofertas oscilarán a un precio de 339,99 Euros. Sin duda, una oportunidad que no se pueden perder los que no tengan la consola.



Moto GP2 cuenta con la licencia oficial del Campeonato Mundial de Motociclismo.

NO CUESTIONES A LA AUTORIDAD

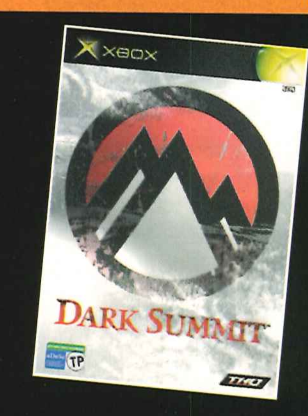






DARK SUMMIT

ACCIÓN Y AVENTURA EN LA MONTAÑA







DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



Dark Summit, Game y Software © 2001 THQ Inc. Desarrollado por Radical Entertainment Ltd. Radical Entertainmnet y su logo son marcas comerciales de Radical Entertainment Ltd. Dark Summit, THQ y los logos respectivos son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de THQ Inc. Todas las demás marcas comerciales y logos son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2001 por RAD Game Tools, Inc. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países y son utilizados bajo la licencia de Microsoft. "PlayStation" Y el logo familiar de son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc.

THQ
www.thq.com

Breves

VIRGIN INTERACTIVE YA TIENE WEB
Desde el pasado mes de enero, **Virgin** ha puesto en marcha el funcionamiento de su página en **Internet** (www.virgin.es). En ella puedes consultar toda la información referente a los productos de la compañía.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
Midway rescata a una de sus licencias más famosas, *Mortal Kombat*, para trasladarla a las consolas de nueva generación. Su lanzamiento está previsto para finales del presente año. La compañía americana se ha mantenido fiel al estilo que hizo de la saga *Mortal Kombat* una de las más populares del género de lucha, como los asombrosos *fatalities* al final de cada combate.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EN PS2
El juego de **EA Games** saldrá en noviembre. Será un juego de acción y aventura en 3D y tendrá un 10% de la primera película y un 90% de la segunda.

LOS MÁS VENDIDOS CENTRO MAIL

1- PRO EVOLUTION SOCCER
2- DEVIL MAY CRY
3- GRAN TURISMO 3 A-SPEC
4- GTA III
5- WORLD RALLY C.
6- FIFA FOOTBALL 2002
7- SILENT HILL 2
8- JAK & DAXTER
9- TEKKEN TAG TOURNAMENT
10- BALDUR'S GATE: D.A.

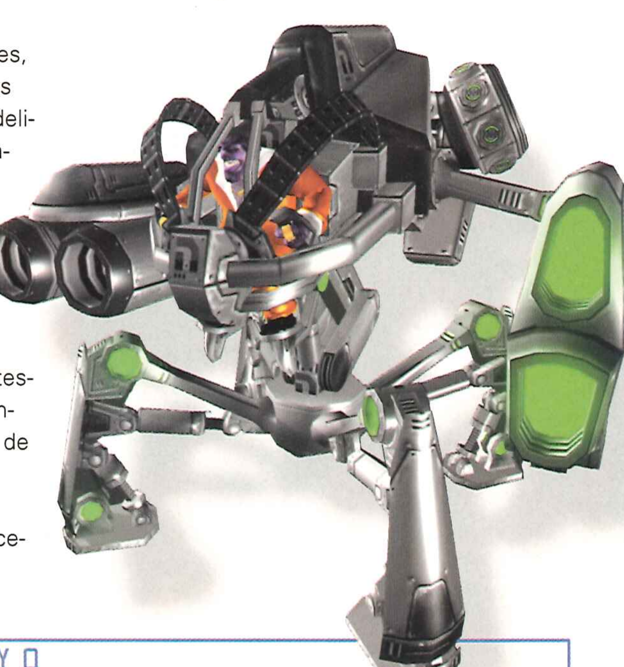
INFOGRAMES

Novedades de película

Men in Black 2: Alien Escape y ***Terminator: Dawn of Fate*** son las conversiones de dos sagas de éxito que visitarán próximamente **PS2** de la mano de **Infogrames**.



Los Hombres de Negro, cuya segunda incursión cinematográfica será estrenada el verano próximo, protagonizarán un juego de acción en tercera persona lleno de elementos que han hecho famosos a estos agentes. Humor a raudales, *aliens* de las más variadas formas y un argumento delirante. Habrá dos personajes para elegir y está siendo desarrollado por **Melbourne House**, quienes esperan lanzarlo este verano. En ***Terminator: Dawn of Fate*** seremos testigos de los acontecimientos que ocurrieron antes de la primera película de la saga. También será un juego de disparos en tercera persona.



CRYO

Licencias para disfrutar

En la capital gala tuvo lugar la presentación, el pasado 5 de febrero, de la nueva línea de juegos de la desarrolladora francesa.



Sin duda alguna, el gran gancho de ambos juegos es la presencia estelar de dos de las figuras del deporte con más exito en el panorama internacional.

El primero de los dos títulos, ambos deportivos, tiene como protagonista indiscutible a **André Agassi**, llamado «El Niño de Las Vegas». Se trata, cómo no, de un juego de tenis en el que ha colaborado activamente el famoso deportista ganador de los cuatro torneos *Grand Slam*. Con técnicas de *Motion Capture* se ha conseguido una fidelidad total en sus movimientos y, además, ha sido modelado con un grado de detalle muy alto. Otros 32 jugadores ficticios estarán disponibles, así como 12 estadios diferentes localizados en otros tantos rincones del mundo. El segundo de los dos juegos es un caso similar. En esta ocasión la estrella invitada es **Zinedine Zidane**, el astro del fútbol que actualmente triunfa en nuestro país. Según los desarrolladores, los ingleses **Aqua Pacific** (que cuentan con títulos de éxito en su haber como *V-Rally* o *All Star Tennis*) han pretendido crear un juego de fútbol diferente a lo ya conocido, con un gran componente *arcade*. Ambos títulos estarán en el mercado en el próximo mes de abril.

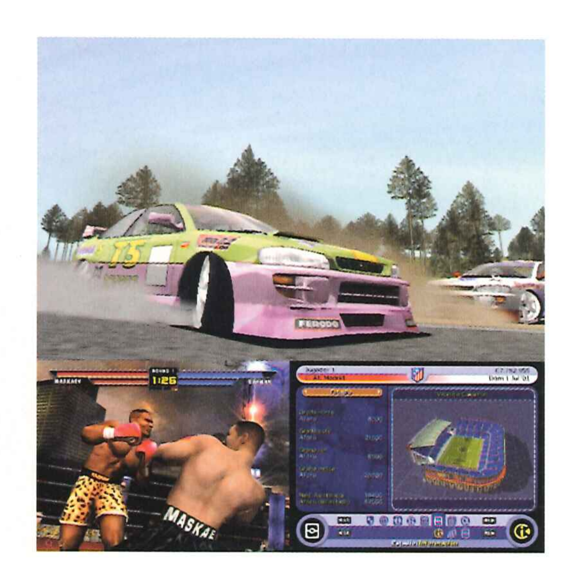


PlayStation®2
THE WHITE LABEL · THE WHITE LABEL · THE WHITE LABEL
35,99€
5.990 ptas.
PlayStation 2
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
Silpheed. The Lost Planet
ROBOT WARLORDS
WARRIORS of Might and Magic
DYNASTY WARRIORS 2
THE FLINTSTONES in VIVA ROCK VEGAS
Virgin sigue dando buenas noticias. La última es el crecimiento de La línea White Label con el lanzamiento de dos nuevos títulos: Warriors of Might and Magic, donde el destino de un hombre es desafiado, y Viva Rock Vegas, en el que disfrutarás de la conducción de un tronco-móvil asumiendo el papel de Pedro Picapiedra y sus amigos.
Además desarrolla toda tu capacidad estratégica en Dinasty Warriors 2, lucha con Mechas en Robot Warlords, descubre la gran aclamada saga Heroes of Might and Magic y desafía la gravedad eliminando todos los invasores en Silpheed.
Una vez más la línea White Label te ofrece diversión y calidad con un coste mínimo: 35,99€ (5.990 ptas.).
¿Qué más puedes pedir?
www.Virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

CODEMASTERS

Colin McRae 3 en Navidades

Además de este esperado título, la compañía británica ultima ***Mike Tyson Heavy Weight Boxing*, *Pro Race Driver*** y ***Manager de Liga 2002*** para el próximo trimestre.



Codemasters trabaja a destajo para ofrecernos las versiones para **PS2** de sus títulos más emblemáticos de **PSone**. Aunque se hará esperar hasta las navidades, ***Colin McRae 3*** será la apuesta más fuerte de los británicos y nos volverá a sorprender con unas cotas de jugabilidad absolutamente espectaculares. Según los programadores, ***Colin McRae 3*** supondrá un reto total con el que los jugadores sentirán un grado de implicación nunca conocido en el género de conducción. Realismo gráfico casi indescriptible, emociones constantes y una jugabilidad muy superior a la de sus antecesores, serán las principales ***apuestas de Colin McRae 3***. Para endulzarnos la espera, **Codemasters** sacará en un par de meses el *arcade* pugilístico ***Mike Tyson Heavyweight Boxing*** y el completísimo *manager* de fútbol ***Manager de Liga 2002***. Ya en el verano llegará ***Pro Race Driver***, nombre con que se conocerá en **PS2** la famosa saga de **PSone** *TOCA*, en el que destaca su belleza y sus impresionantes números.



Según sus programadores, el nuevo planteamiento y estilo de Colin McRae 3 dejará a sus rivales a años luz en jugabilidad.



SONY C.E.

Jugar en Rez

Asistimos a la fiesta de presentación del original título creado por Sega.

El pasado 21 de enero, **Sony Computer Entertainment España** organizó una original fiesta para presentar a la prensa el juego ***Rez***, de la mano de su creador. El evento fue conducido por **Tetsuya Mizuguchi**, que jugó unas partidas ante el público, con el fondo músical del DJ de *La Fura Dels Baus*.



Tetsuya Mizuguchi, creador de Rez y director de United Game Artists, presentó Rez y nos deleitó con unas partidas magistrales.

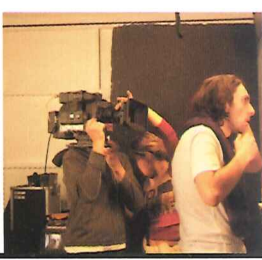
SONY C.E.

Spots Sega

Estuvimos en el rodaje de los *spots* de HeadHunter, Rez y Ecco.

La agencia TBWA, con **Ángel Iglesias** y **G. Ginés** como directores creativos, ha sido la encargada de idear los anuncios de los primeros títulos creados por **Sega** para **PS2**. **Ovideo**, ganadores de un Goya y creadores de la campaña *Moto GP2*, han sido sus productores y **Struendo** se ha encargado de su realización.





Resultados Concursos

RESULTADOS CONC. 6000 EUROS GSMBOX
JUAN IGNACIO COBALEDA (TOLEDO)

RESULTADOS CONCURSO SSX TRICKY
LOLA BELTRÁN OTERO (MÁLAGA)
CARLOS LÓPEZ MAGAÑA (GRANADA)
LUIS ARCE RODRÍGUEZ (BARCELONA)
SERGIO ZUNZARREN LUSARRETA (NAVARRA)
MIGUEL A. ESCUDERO ORTEGA (BARCELONA)
RAFAEL LEIS CALVO (A CORUÑA)
VIRGINIA BURRUEZO MOTA (MURCIA)
Mª JOSÉ MARTÍN RODRÍGUEZ (VIZCAYA)
ALBERTO MARÍN ALCAINA (BARCELONA)
JUAN A. MARISCAL SIERRA (BARCELONA)
PACO CABO LÓPEZ (VALENCIA)
JOSÉ LUIS PÉREZ SÁNCHEZ (ALMERÍA)
CÉSAR MUÑOZ MOLINA (CIUDAD REAL)
JESÚS MORILLAS ESPINOSA (JAÉN)
LUIS GARCÍA ENCINAS (MADRID)
ROBERTO GARCÍA SEÑOR (MADRID)
MARCO ABIETAR GONZÁLEZ (ALMERÍA)
SERGIO ESTEBAN GARCÍA (MADRID)
DANI MUÑOZ MENDOZA (VALENCIA)
JUAN CARLOS PÉREZ BLANCO (MADRID)

RESULTADOS CONCURSO BURNOUT
JONATAN SASTRE SANZ (VALLADOLID)
CÉSAR RODRÍGUEZ MARTÍNEZ (VALENCIA)
ISRAEL ABRAHAM ALTÉS (BARCELONA)
CRISTIAN SÁNCHEZ RAYA (BARCELONA)
ADRIÁN FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ (LA RIOJA)
JOSÉ MANUEL CASTILLO ORTEGA (SEVILLA)
JOAQUÍN RODRÍGUEZ PÉREZ (MADRID)
JUAN C. SERRANO FERNÁNDEZ (CÁCERES)
LORENZO GONZÁLEZ CEBALLOS (ASTURIAS)
JOSÉ M. PARÁS SAMPEDRO (CANTABRIA)
HUGO DE LA PEÑA BARROZA (LA CORUÑA)
EUGENIO J. FUENTES OLIVER (TARRAGONA)
ALVARO ARAÚJO ALVAREZ (MADRID)
EDUARDO GARCÍA MARÍN (MADRID)
FCO. JAVIER GONZÁLEZ SAIZ (VALLADOLID)
XAVIER GARCÍA OLIVE (BARCELONA)
MIGUEL ANGEL GÁLVEZ PIQUER (MADRID)
SERGIO MOYA LÓPEZ (SEVILLA)
ALBERTO RAMÍREZ UREÑA (JAÉN)
JOSÉ LUIS ALVAREZ VIDAL (PONTEVEDRA)
ENRIQUE PÉREZ CARUNCHO (LA CORUÑA)
LÁZARO VALERA CORBALÁN (MURCIA)
Mª AMPARO SUCH ROIG (VALENCIA)
ALBERT PRAT CORBELLA (LÉRIDA)
MIGUEL A. GLEZ. MONTALBÁN (VALENCIA)
LUIS PÉREZ MOMPEÁN (MADRID)
DANIEL PARTIDA CABO (CÁDIZ)
MARISA ESTESO GIL (MADRID)
ALBERTO J. GARCÍA FERNÁNDEZ (MÁLAGA)
MARTA NÚÑEZ AGUADO (BARCELONA)

RESULTADOS CONCURSO LOTUS CHALLENGE
Los ganadores de 1 juego Lotus Challenge, 1 camiseta y 1 cazadora han sido:
ROSA Mª MOLINA IGLESIAS (ALMERÍA)
RAFAEL DELGADO ABAD (BARCELONA)
GONZALO GATON DÍAZ (ZARAGOZA)
MANUEL RUEDA CERA (HUELVA)
DAVID ALCÁZAR MARTÍN (BARCELONA)

Los ganadores de 1 juego Lotus Challenge y 1 camiseta:
JUAN MANUEL PEREA LIGERO (MADRID)
ANTONIO SORIANO JARAMAGO (GRANADA)
VÍCTOR LÓPEZ SANTASUSAGNA (BARCELONA)
FLORENCIO RUIZ FERNÁNDEZ (GERONA)
ANTONIO SÁNCHEZ FERNÁNDEZ (CÁCERES)

Los ganadores de 1 juego Lotus Challenge han sido:
ADOLFO BUENO SERRANO (BARCELONA)
XABIER UMEREZ ELKOROIRIBE (GUIPÚZCOA)
MANUEL BENÍTEZ LÓPEZ (VALENCIA)
JORGE RENDA ZUGARRAMURDI (GUIPÚZCOA)
MIGUEL ORTEGA VALLEJO (BARCELONA)
LUIS DUVAL JIMÉNEZ (BURGOS)
JORGE VIDES VILLAECIJA (LÉRIDA)
JORDI LAFAJA PARERA (BARCELONA)
IVÁN GONZÁLEZ RODRÍGUEZ (ÁVILA)
JOSÉ MANUEL MIEDES UGARTE (HUELVA)
MANUEL GARCÍA DÍAZ (VIZCAYA)
AARÓN A. SALAS SÁNCHEZ (LA CORUÑA)
JOSÉ CARLOS HERRERA ELVIRA (MADRID)
CANDELARIA HERNÁNDEZ GÓMEZ (MURCIA)
JOSÉ GARCÍA GÓMEZ (MURCIA)

RESULTADOS CONC. LOGITECH DRIVING F.
JOSEP ANGLADA VIDAL (GERONA)
JOSÉ PABLO TORNER GARCÍA (ZARAGOZA)
DAVID RIVAS MACIAS (BARCELONA)
EMILIO NAVARRO ARANDA (MADRID)
XABIER CUGNON GARCÍA (MADRID)
PEDRO JOSÉ LUJÁN BAUTISTA (CUENCA)
OSCAR PAGES ESPUCHE (BARCELONA)
ARLINDO M. PEREIRA MENDES (PONTEVEDRA)
JESÚS M. GARCÍA SERRANO (CÁCERES)
ANGEL MÚÑOZ RICO (MADRID)

HEADHUNTER



AMUZE

750.0 $
P.V.P

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. © Sega Corporation, 2001. Developed by Amuze AB. Published by Sega Corporation. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

TBWA



AÑO 2015. TODO TIENE UN PRECIO.

Una red de tráfico de órganos humanos. Una fuerza de élite que lucha contra el crimen organizado. Tu licencia de cazarrecompensas anulada. Un vacío en tu memoria. Un asesinato. Una pista. Un trato. Una ciudad muy grande para rastrear. Y muchas preguntas. Muchos enemigos. Muchos engaños y traiciones. Y poca gente en la que confiar. www.headhunterthegame.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

Entra en tu Zona Muerta ...







SHADOWMAN™ SECOND COMING and Acclaim ® & © 2001 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Developed by Acclaim Studios, Teeside. All rights reserved.
Playstation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

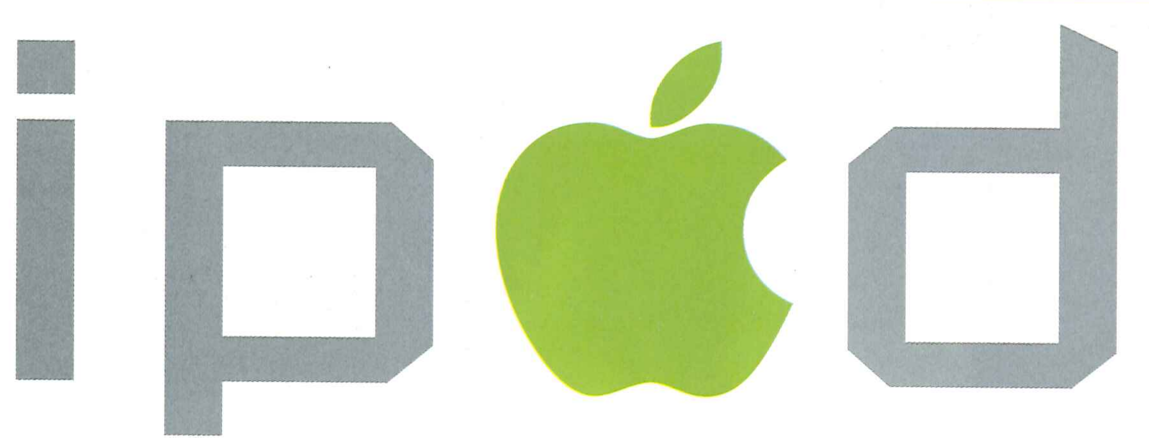


SHADOW MAN 2econd Coming
Voces y textos en castellano
PlayStation 2
Disponible: 1 Marzo'02

por << José Luis del Carpio >>

Reproductor MP3/Disco Duro Portátil - APPLE

Manuel Arenas



Elegancia digital

No es frecuente encontrar ejercicios de diseño y tecnología tan efectivos como el **iPod** de **Apple**, pero una vez hallado lo mejor que se puede hacer es disfrutar de las inmensas posibilidades que ofrece.

http://www.apple.es

PVP-R: 532 €

Disfrutar, en este caso, de su calidad de sonido y de su elegancia. Pero, ¿qué es el **Apple iPod**? En pocas palabras, podría decirse que se trata del reproductor de música digital más avanzado del mercado. Pero esta definición, por sí sola, no hace realmente justicia con este desarrollo de **Apple**, y para justificarlo no hay más que acudir a las especificaciones de diseño del **iPod**, las cuales permiten distanciarlo con bastante claridad de otras ofertas similares.

El hardware

Parece que **Apple**, a la hora de diseñar el **iPod**, ha optado por elegir la mejor tecnología existente para integrarla en este atractivo proyecto. Algunos de los elementos claves en cualquier reproductor de música digital son la capacidad de almacenamiento, la calidad de sonido, la velocidad de transferencia de los archivos de audio, la interfaz de usuario y el diseño. Y **Apple** ha elegido lo mejor en cada apartado. Así, para el almacenamiento, ha dejado de lado las tarjetas de memoria y ha optado por un disco duro. Pero no un disco duro cualquiera, sino uno de los más compactos existentes, el **Toshiba HDD1242**, de 1'8 pulgadas y sólo 55 gramos de peso, pero con 5 GB de capacidad. Un disco duro veloz y

<El iPod es sumamente transportable. Sin ir más lejos, un solo cable permite transferir datos y recargar las baterías>



resistente a los golpes y al movimiento. A modo de búfer se tienen 32 MB de memoria, capaces de almacenar hasta 20 minutos de información musical, de modo que nunca se producirán cortes en la reproducción.

En cuanto a la calidad de sonido, se ha integrado un potente conversor analógico/digital para, de este modo, obtener una calidad sonora muy elevada sin necesidad de recurrir a ecualizadores de ningún tipo.

La velocidad de transferencia de los archivos de audio (o de datos) es otro de los apartados donde no existen fisuras: la interfaz *FireWire* asegura que la transferencia de archivos desde el **Mac** (o el **PC**, tal y como se verá más adelante) hacia el **iPod** se realiza casi instantáneamente, y en pocos minutos se podrán tener varios gigabytes de información listos para su uso. En cuanto al tamaño y el peso, los logros de los ingenieros de **Apple** están al mismo nivel que en el resto de los apartados o incluso tal vez más allá. Gracias a la correcta elección de todos los componentes, el resultado es tan compacto y ligero como muchos otros reproductores basados en tarjetas de memoria, pero con las ventajas derivadas de sus 5 GB de capacidad.



El software iTunes 2 es el centro logístico desde el cual se gestionan las colecciones de música digital del iPod.

CARACTERÍSTICAS

- Capacidad: 5 GB
- Interfaz: Firewire (hasta 400 Mbps de velocidad)
- Disco duro: Toshiba HDD1242 (1'8 pulgadas)
- Dimensiones: 10'2x6'18x1'99 cm .
- Peso: 185 gramos.
- Auriculares: 20 Hz-20 KHz / Neodimio / 32 ohmios
- DAC: WM8721
- Procesador: PP5002B-C de PortalPlayer
- SO: desarrollado por Pixo
- Duración estimada de la batería: 10 horas
- Tipo de batería: Li-Ion (1.200 mAh)
- Carga rápida: 1h (hasta el 80% de la capacidad)
- Carga completa: 3h (hasta el 100%)
- Formatos de audio: MP3, WAV, AIFF
- Memoria: 32 MB (hasta 20 minutos de música)
- Firmware: actualizable
- Requerimientos Ordenador Apple con puerto Firewire, sistema Operativo Mac OS 9.2.1 o posterior, Sistema Operativo Mac OS X v10.1 o posterior, Software iTunes 2 (incluido), Ordenador PC con tarjeta Firewire, SO Windows, Software XPlay de MediaFour (en fase de desarrollo)

La interfaz de usuario

En este caso, corre a cargo de un especialista en el desarrollo de sistemas operativos para dispositivos portátiles, **Pixo** (www.pixo.com). El resultado es muy bueno, con un sistema de navegación ágil, mediante el cual es posible acceder a cualquiera de las más de 1.000 canciones que se pueden almacenar en el **iPod** en un tiempo muy reducido.

La navegación se realiza a través de un mando giratorio y cuatro teclas, a través de un sistema que se podrá dominar en cuestión de minutos. La pantalla es nítida y muestra toda la información contenida en los archivos MP3. Una información empleada por el iPod para organizar las canciones por artistas, autores o títulos.Las canciones deben ser transferidas desde un ordenador de sobremesa mediante el software apropiado. Sin ir más lejos, para los Apple, se entrega iTunes 2.

En resumidas cuentas, la calidad de sonido y la experiencia de uso de este dispositivo de Apple son sencillamente increíbles. Los bajos y los agudos están muy bien conseguidos, al tiempo que la claridad del sonido y el margen dinámico. Y además se puede emplear como disco duro para el almacenamiento de datos.

Novedades

Los iBook de Apple, ahora con pantalla de 14"



Con las espectaculares pantallas de 14" se consigue mejorar la experiencia de uso de los iBook.

El **iBook** con pantalla de 14 pulgadas se convierte así en el modelo estrella de la gama portátil de **Apple**. Además se incluye una unidad tipo combo capaz de leer DVD y CD-ROM además de grabar CD. Mejores baterías y un precio muy interesante completan este repertorio de novedades.

Los nuevos iMac de Apple



De nuevo, con la renovada gama **iMac**, **Apple** ha revolucionado dos mundos, el del diseño y el de la tecnología. Una pantalla plana de 15 pulgadas centra la atención de los nuevos sistemas en los que se integran los procesadores **G4** más potentes de la casa hasta la fecha.

Altavoces 5.1 - WOXTER/DMJ

SUPER CINEMA SYSTEM

Sonido envolvente

Un subwoofer de 60W y cinco satélites de 25W componen este nuevo sistema de altavoces que viene acompañado por un mando a distancia y 5 dispositivos de anclaje a la pared.

http://www.dmj.es PVP-R: 161 € + IVA

Reproductor DVD - WOXTER/DMJ

DVD-8000

Fiable y de altas prestaciones

Para complementar los altavoces que acabamos de ver, **Woxter** lanza este atractivo DVD que, gracias a incorporar un decodificador interno de sonido Surround Dolby Digital AC-3 de 5.1, hará que todos puedan tener, y a un precio reducido, el auténtico cine en casa.



http://www.panasonic.es PVP-R: 180 € + IVA

Calibrador de color - SONY/GRETAGMACBETH

EYE-ONE

Ideal para profesionales

Los especialistas del diseño que opten por un monitor de **Sony** de gama alta con tubo FD Trinitron, podrán incorporar este gestor del color para asegurarse una coherente reproducción cromática.

http://www.sony.es http://www.i1color.com PVP-R: 650 € (aprox.)

Monitor - SONY

A230



Placer visual

Monitor ultramoderno de espectacular diseño metálico, que gracias a su nuevo tubo «alto brillo» con tecnología FD Trinitron es ideal para cualquier aplicación multimedia.

http://www.sony.es PVP-R: 379 € + IVA

Vídeo Walkman - SONY

GV-D1000



Portátil y fácil de usar

Con prestaciones de edición de vídeo y de fotografía digital, sus 880 g., lo hacen adecuado para uso doméstico y empresarial.

http://www.sony.es PVP-R: 2000 €

CD Walkman - THOMSON

EVERYDAY



24 mm. de grosor

Memoriza 24 pistas musicales de CD y está equipado con un sofisticado sistema antichoque.

http://www.thomson-europe.com PVP-R: 109,99 €

Gama *Life* de TV - THOMSON

http://www.thomson-europe.com

Garden | Smooth Nature | Stylish Black | Urban Fashion



Iced Sugar | Trekking

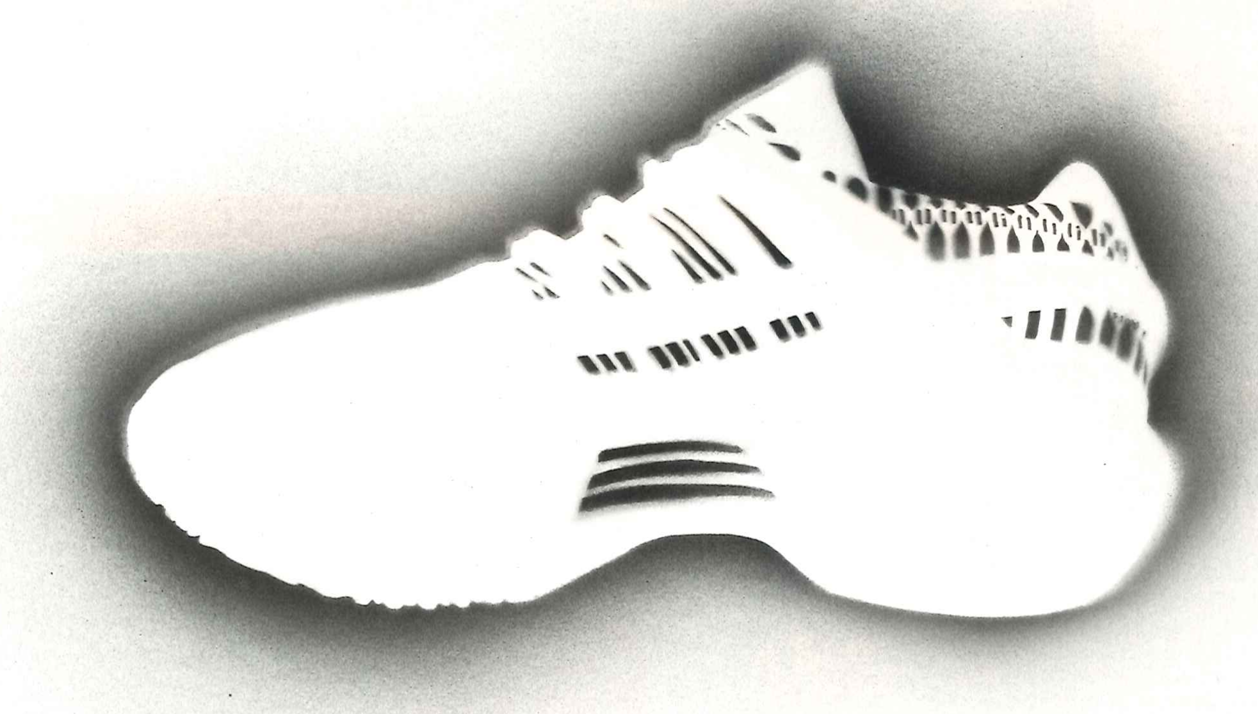
Televisores de 14" decorativos PVP-R: 199,99 €

Televisores que se adaptan a cada gusto, con colores, diseño y materiales que constituyen el acompañamiento ideal para cualquier habitación del hogar. Una nota de frescor que se adereza con su sencillez de uso y con un mando a distancia en perfecta sintonía con los televisores.

TV de camuflaje PVP-R: 349,99 €

Ideal para que cualquiera encuentre un hueco en casa donde instalarlos, sea cocina o dormitorio, o para llevarlo de vacaciones. 10" repletas de originalidad, tecnología y acabado refinado.





360° DE VENTILACIÓN – SIENTE LA BRISA

AQUÍ, ALLÁ. EN TODAS PARTES.

WWW.ADIDAS.COM/CLIMACOOL

CLIMACOOL



DVD DEMO [14]

Siguiendo en nuestra tónica general de proporcionaros siempre versiones de prueba de los mejores títulos del mercado, este mes os ofrecemos algunos de los mejores títulos del catálogo de PS2.

Este mes [7 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

DEMO JUGABLE Nº01

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Entre todas las fantásticas *demos* que os ofrecemos en el DVD exclusivo de la revista de este mes, destaca con luz propia la última obra maestra del genio japonés **Hideo Kojima**, creador de toda la saga *Metal Gear*, además de otras joyas como *Snatcher* o *Policenauts*. ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** es la continuación del juego que revolucionó **PSone** y una de las muestras más claras del tremendo potencial técnico de **PS2**. La *demo* se desarrolla al principio del juego y **Snake** tiene la complicada misión de encontrar evidencias gráficas sobre la existencia de un nuevo engendro mecánico *Metal Gear*. Para ello, abordará un barco que surca las aguas de la bahía de **Hudson**, dando así comienzo la acción. Lógicamente empiezas en la cubierta de la nave y con la ayuda de tus superiores y **Otacon**. A través del *Codec* deberás desentrañar el misterio de este nuevo *Metal Gear*.





DEMO JUGABLE Nº02



WIPEOUT FUSION

La veterana saga de velocidad extrema llega a **PS2** con un nuevo aspecto y una jugabilidad renovada. Podréis comprobarlo a través de dos circuitos del modo *Arcade*, teniendo a vuestra disposición dos naves.

DEMO JUGABLE Nº03



CRASH BANDICOOT

El inefable **Crash** emprende una nueva cruzada contra el archivillano **Dr. Cortex**. En la *demo* del disco están disponibles dos fases diferentes. Como siempre las manzanas son la clave para vencer.

DEMO JUGABLE Nº04



REZ

Si queréis descubrir qué es la sinestesia aplicada a un videojuego, nada mejor que probar esta *demo* del último título musical de **Sega**. El principio del juego estará a vuestra disposición para descubrir algo original.

DEMO JUGABLE Nº05



PARAPPA THE RAPPER 2

La continuación de las aventuras del perro rapero y sus amigos melómanos ya está a punto en **PS2**. Para comprobar vuestro sentido del ritmo ayudad a **Parappa** a preparar una buena comida en el restaurante de la *demo*.

DEMO JUGABLE Nº06



SOUL REAVER 2

Ya os ofrecimos una *demo* de este juego hace algunos meses, pero ahora la complementamos con esta otra, en la que la odisea de **Raziel** en pos de **Kain** prosigue a través de una bella catedral gótica.

DEMO JUGABLE Nº07



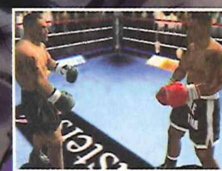
ROBOT WARS

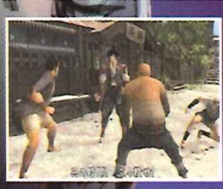
Otro título de lo más original, sin duda el primero en su género. Pequeños robots de fabricación casera se enfrentan «a muerte» en la arena. Elige entre varios disponibles y acaba con el adversario en el estudio de TV.

Vídeo-Demos

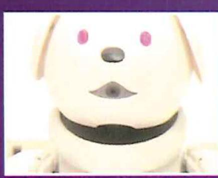

JAMES BOND 007


ICO


MIKE TYSON


ONIMUSHA 2


SSX TRICKY


AIBO



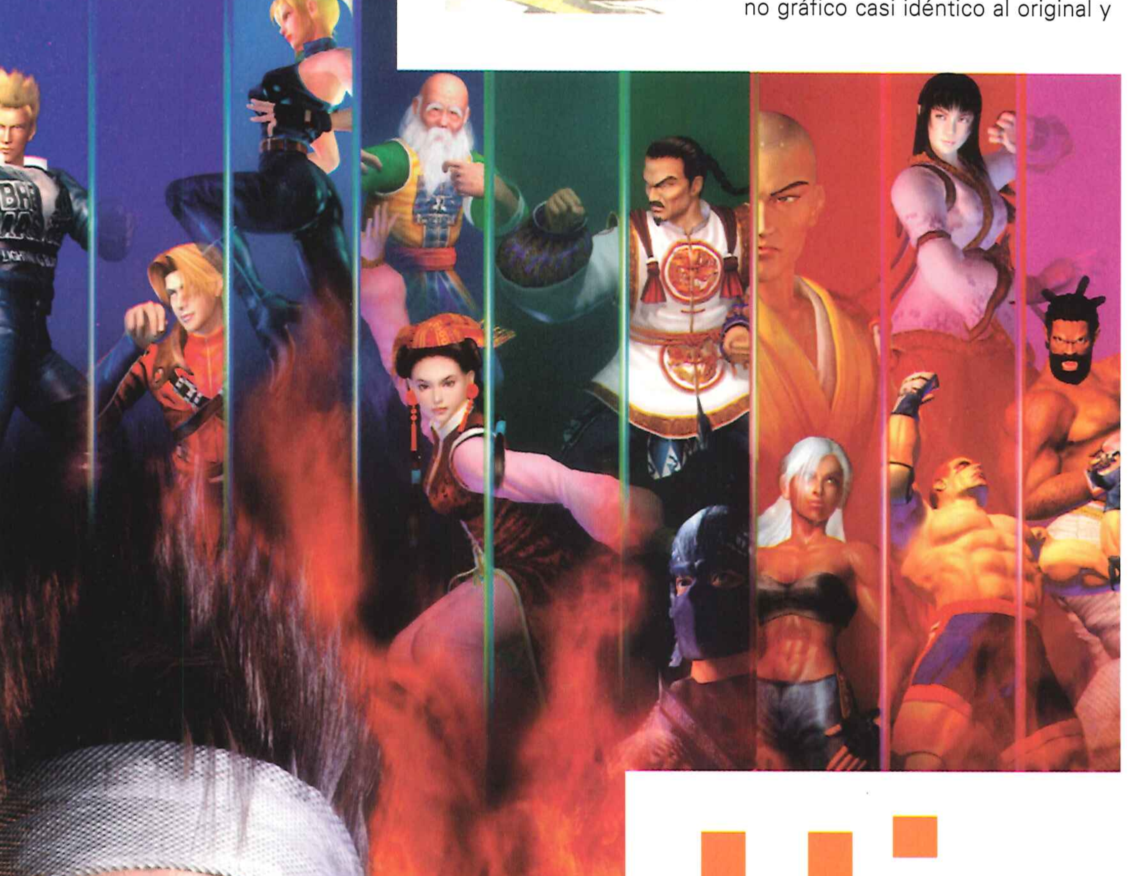
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. ACECOMBAT™ Trueno de Acero & © 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. F-22, F-16, F-117, U2, C 130 and SR 71 are Trademarks of Lockheed Martin Corporation used under license to Namco.
TBWA
PlayStation 2
ACECOMBAT
Trueno de Acero
namco
namco
Hay tres cosas que debes saber sobre el combate aéreo:
1. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 2. Observar y ser el primero en atacar, lo es todo 3. El enemigo sabe lo mismo que tu sabes
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com





por << Doc >>

Con algo más de un mes de ventaja en el mercado nipón frente a *Tekken 4*, la primera gran creación de **Sega** para **PS2** ha rendido a sus pies tanto a seguidores de la saga y aficionados de la lucha como a sus más extremos detractores, consiguiendo una puntuación de 37/40 en la revista más prestigiosa del sector, *Weekly Famitsu*. ***Virtua Fighter 4***, concebido originalmente en su versión recreativa para **Naomi 2**, ha sido convertido a **PS2** de un modo espectacular, manteniendo el entorno gráfico casi idéntico al original y añadiendo una gran cantidad de elementos a su sistema de juego. Tras explorar otros géneros con las dos entregas de *Shen Mue*, **Yu Suzuki** ha regresado a una de sus más emblemáticas sagas, creadora del género «3D Fighting Game» (registrado por **Sega**), para desarrollar la que es, sin duda, la más perfecta y equilibrada entrega de *Virtua Fighter*. Por un lado, ***VF 4*** vuelve a sus orígenes con un simple, pero efectivo, control con sólo 3 botones (ha desaparecido el *evade*), pero a la vez incluye una ingente cantidad de nuevos elementos, como el sistema



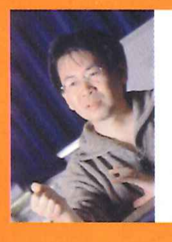
La batalla ha comenzado; la nueva generación de beat'em-up está a punto de llegar a PlayStation 2 y Virtua Fighter 4 es el primer título en lanzar un ataque. En pocos meses, el duelo entre el beat'em-up de Sega y Tekken 4 hará saltar chispas de nuestra PlayStation 2.

Virtua




鈴木 裕

Yu Suzuki



Director de proyecto de ***VF 4*** y creador de la saga, se unió a **Sega** en 1983 y un par de años más tarde ya había creado su primer éxito: *Hang-On*. Tras dos de sus recreativas más famosas, *Out Run* y *After Burner*, **Yu Suzuki** creó el **Model 1** y, con él, *Virtua Racing* y *Virtua Fighter*. Tras la creación de *VF2* y *Daytona USA* para **Model 2**, llegó, para **Model 3**: *VF3*, *VF3TB* y *F355 Challenge*. Su última obra maestra: la saga *Shen Mue*.
















El nuevo modo Kumite nos permitirá cambiar el aspecto de nuestro personaje, añadiéndole complementos.

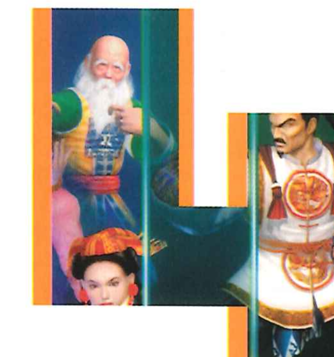
para esquivar y golpear (dando un «toque» arriba o abajo, como en *Tekken 3/Tag/4*) o la original forma de aprovechar los *counter* y escapar de los mismos. La potencia de **Naomi 2** ha permitido a los programadores de ***VF 4*** crear un impresionante entorno tridimensional, de un aspecto casi real, en el que dos de los personajes poligonales mejor modelados de la historia de los videojuegos hacen gala de unas trabajadas animaciones, creadas con técnicas de *motion capture*. El *Emotion Engine* de **PS2** se encarga de representar la idea original de **AM2** con todo lujo de detalles. Al igual que en la *coin-op*, los escenarios poseen elementos variables, como la nieve, que se aplastará a nuestro paso y saltará al lanzar una patada, o el suelo del escenario de **Lei Fei**, que se romperá bajo nuestro cuerpo si caemos con fuerza. La única diferencia visual entre la versión **PS2** y la recreativa es su resolución, que en el caso de la consola de **Sony** es algo menor, y la calidad de sus texturas, que en la *coin-op* son más detalladas. Técnicamente está a la



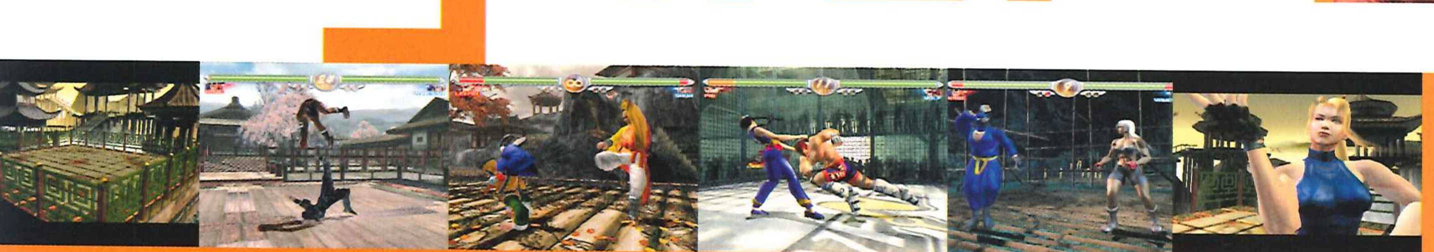




El modo IA te permitirá entrenar a tu personaje preferido para hacerle combatir en cualquiera de los modos del juego.



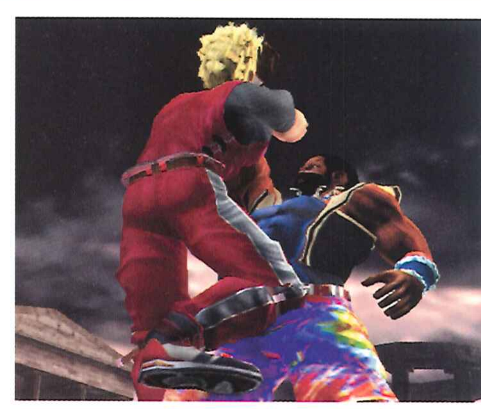
Fighter 4













Vanessa es, junto a Shaolin Fei Ling, una de las nuevas incorporaciones al elenco de luchadores de Virtua Fighter 4. Su inmensa belleza es comparable a su devastadora fortaleza.

par con su futuro rival, *Tekken 4*, pero la característica jugabilidad de **VF 4** que sigue una evolución desde la primera entrega, es lo que hará decidirse a los aficionados de la lucha entre uno u otro título. Y aunque **VF 4** no posee tantos movimientos por luchador como su competidor, es posible que en una partida de dos jugadores, la habilidad, la experiencia y el conocimiento de cada personaje del juego decida la victoria entre los jugadores. En la versión para **PS2**, **Sega** ha incluido dos nuevos modos de juego: *Kumite* y *AI*. El primero de ellos, adaptación del sistema *Character Access Cards* de la recreativa, te permitirá jugar indefinidamente contra la CPU (como si estuviéramos jugando a dobles), aumentando tu *ranking* y consiguiendo nuevos trajes y complementos (gafas, sombreros, etc.). El modo *AI* te permite entrenar a un personaje para que luche en cualquiera de los modos del juego. El mes que viene esperamos mostraros un reportaje similar a este, pero sobre *Tekken 4*, para así poder decidir cual de los dos reinará en el trono de la lucha para **PlayStation2**.

Esta pantalla pertenece a la versión recreativa de Virtua Fighter 4 y, como se puede apreciar, es bastante difícil diferenciarla de las imágenes de PlayStation 2.



La historia de VF

Allá por 1993, **Yu Suzuki** pensó que era el momento adecuado para evolucionar el *hardware* 3D creado para *Virtua Racing* y utilizarlo para crear el primer juego de lucha en 3D. Un año más tarde, el *Model 2* de **Sega** dio paso a uno de los más trabajados *beat'em-up* 3D, *Virtua Fighter 2*, en el que se asentaron finalmente las bases de la que se iba a convertir en una de las más importantes sagas de lucha. Tras la aparición de *Model 3* y de *Scud Race*, *Virtua Fighter 3* surgió en los salones recreativos, allá por el verano de 1996, mostrando un motor gráfico nunca visto que incluía una sorprendente técnica llamada *Anti-Aliasing*. A principios de 1997, surgió la versión *Team Battle* de *Virtua Fighter 3*.



La primera entrega de la saga, creada en 1993, funcionando en el hardware estrenado con Virtua Racing.



El Model 2 de Sega, estrenado con Daytona USA, sirvió de base para uno de los VF más completos de la saga.



Aparecido en el 96, VF3 supuso un importante salto técnico y jugable, con la inclusión de un cuarto botón.



SE BUSCA PASTOR CON EXPERIENCIA EN TODO TIPO DE GANADO









www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70







EIDOS INTERACTIVE

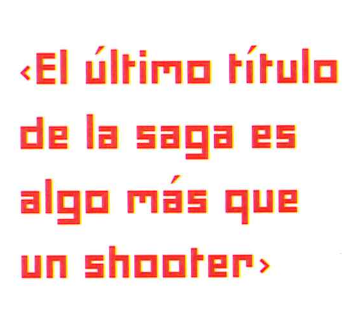
" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. licenciado en exclusiva a Sony Computer Entertainment Europe. Desarrollado por Core Design Limited. Herdy Gerdy © 2002 Core Design Limited. Editado por Eidos Interactive Limited. Herdy Gerdy es marca registrada de Core Design Limited.

Turok Evolution



Los estudios de Acclaim en Austin, están en plena ebullición. Sus dos próximas creaciones para PlayStation 2 van tomando forma. Y así hemos podido comprobarlo en las lejanas tierras de Texas donde la compañía nos ha enseñado las versiones más avanzadas de Turok Evolution, último capítulo de la saga, y Vexx un simpático plataformas tridimensional.





Vuela en un pterodáctilo disparando a todo aquel que bloquee tu camino. La última gran experiencia de Turok Evolution.

Turok Evolution

Tras su visita relámpago a **Europa**, **David Dienstbier** y su equipo presentaron una versión más avanzada de ***Turok Evolution*** en los estudios de **Acclaim** en **Texas**. Como ya anunciamos el número pasado, su lanzamiento está previsto para septiembre del presente año. Mientras tanto, sus creadores están haciendo todo lo posible para que los usuarios de **PS2** sepan por qué este capítulo supone una evolución respecto a los otros *Turok*. La prueba más significativa es el impresionante despliegue gráfico para representar escenarios «vivos», 32 tipos de dinosaurios y habitantes del *Lost World* (diferentes e increíbles fases de vuelo). Y donde vamos a encontrar una evolución en toda regla es en la jugabilidad. **Acclaim**, además de aprovechar la indudable calidad como *shooter* de la saga *Turok* nos ofrece una interesante línea argumental, tácticas de infiltración y una variedad alucinante como jamás habíamos visto hasta la fecha en sus predecesores.

‹El último título de la saga es algo más que un shooter›

Aliens





Una extraña mezcla, alienígenas y dinosaurios, para la última aventura de *Turok*. Pero esta vez nuestra puntería no será la mejor arma para adentrarnos en las inhóspitas tierras de *Lost World*.

y Vexx en PS2

por << R. Dreamer >>

Vexx

En nuestra visita a los estudios americanos de **Acclaim**, también tuvimos la oportunidad de conocer ***Vexx***, toda una sorpresa para **PlayStation 2**. Lejos de la violencia de *Turok Evolution*, ***Vexx*** apuesta por la esencia clásica de los plataformas en un entorno 3D. El juego se encuentra todavía en un periodo temprano de desarrollo, pero en **Austin** ya pudimos observar que promete ser uno de los mejores títulos de este género para **PlayStation 2**. El protagonista, que da nombre al juego, tendrá que adentrarse en 18 niveles y recorrer así todo el planeta **Astara.** El objetivo es encontrar y derrotar al maléfico **Dark Yabu**. Unos guanteletes mágicos le otorgan súper poderes que le ayudarán en su aventura. El apartado gráfico intenta aprovechar el potencial de **PS2**, con escenarios donde el paso de la noche al día se produce en tiempo real. Cambiando el aspecto del entorno e incluso el comportamiento de sus habitantes (por ejemplo, haciendo más agresivos a los enemigos). Sus creadores también están cuidando que el control de ***Vexx*** reaccione instantáneamente a las exigencias del jugador. Algo indispensable en un título plagado de dificultades, como enemigos y plataformas, y cuyo objetivo es la diversión en todo momento.



David Dienstbier, Director Creativo de los estudios de Acclaim en Austin, durante la presentación de Vexx a la prensa especializada europea y norteamericana.

‹Vexx apuesta por elementos clásicos del género plataformas›

El héroe

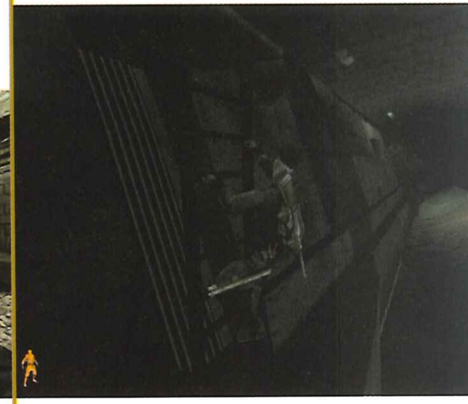
El aspecto de **Vexx** nos recuerda a una versión infantil de **Raziel** (*Soul Reaver*). Sus súper poderes le permitirán realizar ataques especiales a sus enemigos, escalará muros y realizará todo tipo de piruetas para salvar los innumerables obstáculos que irá encontrando a lo largo del juego.

por << Dani3po >>

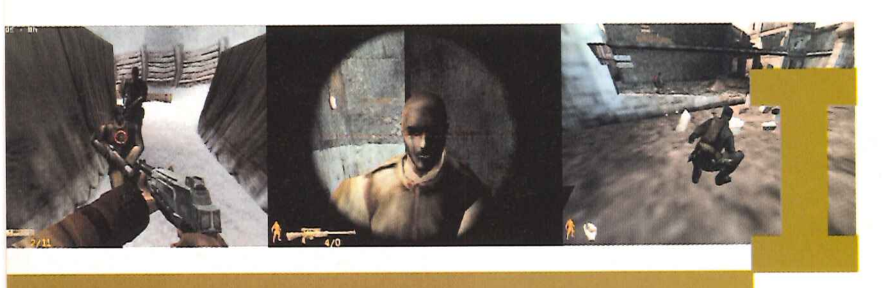
Alemania Oriental, marzo de 1964. La Primera Guerra Mundial no ha terminado. La población europea ha vivido los últimos cincuenta años conociendo sólo el terror de la guerra y el sonido de las armas. Es hora de que alguien ponga fin a tan atroz contienda. Ese alguien eres tú mismo.

Tras la Revolución Bolchevique de 1917 en **Rusia**, un hombre, el **Barón Roman Ungern Sternberg**, llamado el Barón de Fuego, sueña en convertirse en la reencarnación del legendario conquistador **Gengis Khan**. Para ello, levanta por la fuerza un imperio ruso-mongol en el Este de **Europa**, primer paso para la dominación global bajo su yugo. Las fuerzas occidentales, aliadas en una confederación, luchan por reestablecer la paz en el viejo continente. Pero el **Barón** está preparando el arma definitiva que dará al traste con estas esperanzas. Este punto de partida tan interesante, basado en un concepto llamado «historia alternativa» (o «what if» por los anglosajones) es lo único que conocíamos de ***Iron Storm*** antes de visitar las

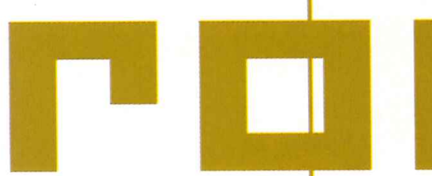




(salvo la lógica pérdida de resolución), aunque no tendría ninguna opción multijugador. El objetivo del juego, como ya he dicho antes, es evitar que el **Barón Sternberg** se haga con la fórmula del agua pesada, el arma definitiva. Para ello, deberemos atravesar seis niveles de grandes proporciones.
Comenzaremos en las trincheras típicas de la Gran Guerra, la línea **Friedrich**, donde recibiremos las órdenes de nuestros superiores a través de vídeo (no hay que olvidar que el juego se desarrolla en los años 60 y la tecnología ha avanzado, aunque todos los avances se hayan

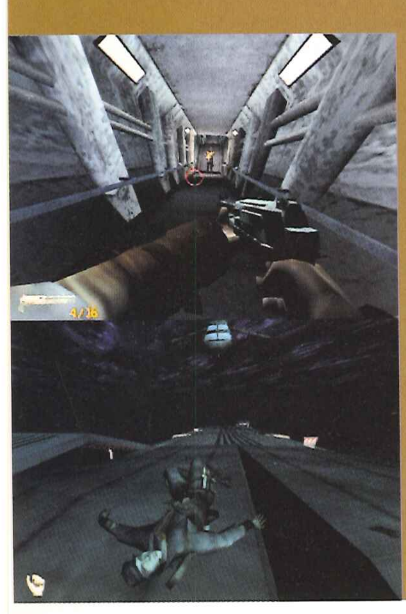


Iron





El tren «Tsar Ivan»



Comenzaremos la misión en el techo del tren mientras avanza en la oscuridad por tierras alemanas. Cuando penetremos en él nos daremos cuenta de hasta qué punto llega la ambición y megalomanía de nuestro enemigo el **Barón**. Dos plantas diferentes, espacios inmensos, decenas de enemigos y hasta la reproducción exacta de una catedral gótica en uno de los vagones. Todo un palacio sobre raíles.

oficinas de **Wanadoo** en el centro de **París**. Al llegar allí, lo primero que vimos fueron varios ordenadores en red preparados para disfrutar del potencial de la nueva creación de los franceses **4X Studio** bajo el sello **Wanadoo**. Al comenzar a jugar nos dimos cuenta de que era un típico *shoot'em-up* en primera persona (y tercera, a gusto del jugador), y que gozaba de un motor gráfico potente y detallado, sin nada que envidiar a *Castle Wolfenstein* o *Medal of Honor* (su más claro rival). Sobre la conversión a **PS2**, nos aseguraron que sería idéntica a la de **PC**

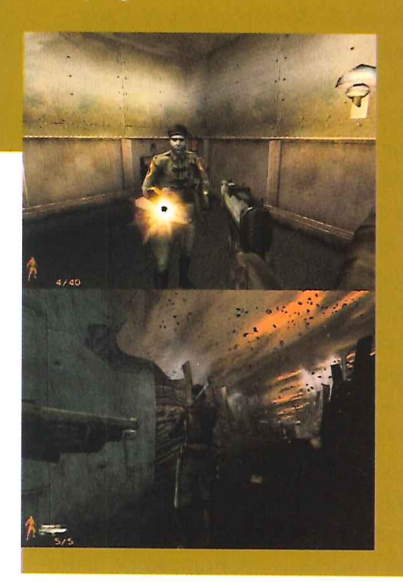
puesto al servicio de la guerra). Después nos infiltraremos tras las fuerzas enemigas ruso-mongolas, la línea **Anton Denikin**. A continuación visitaremos una villa ocupada por los enemigos, **Wolfenburg**, donde tendremos que demostrar nuestra astucia escapando tras ser capturados. La fábrica de agua pesada será el siguiente destino en la misión. Más tarde, abordaremos el tren blindado «Tsar Ivan», uno de los escenarios más impresionantes del juego. Cuando se detenga en la estación llegaremos al final de la aventura: nada más y nada menos que el

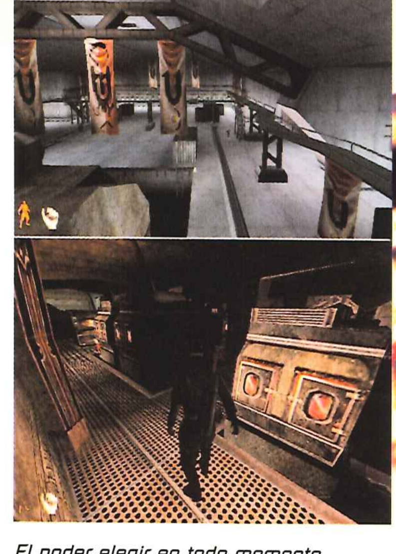
En esta secuencia deberemos escapar junto a nuestros compañeros de celda.



Versión PC

Aparte de no contar con un modo de *Auto-Aim*, la versión para compatibles presenta una mayor resolución y múltiples opciones para juego en red.





El poder elegir en todo momento entre vista en primera o en tercera persona nos abrirá muchas posibilidades en el juego.

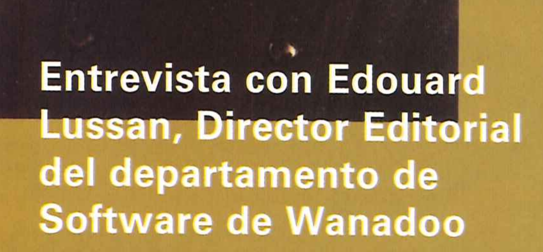
Storm

Reichstag o parlamento alemán. Allí descubriremos varios secretos que llevarán al sorprendente desenlace del juego. Nosotros encarnaremos a **Wizel**, oficial de las fuerzas occidentales. Para llevar la misión a buen término contamos con un completo



arsenal: una pistola de asalto **Heckler & Koch MP-6** «Wotan» con silenciador, una recortada *Remington M910* «Bull Eye», una rifle ruso, un lanzagranadas *M203 40mm* «Clovis» y por supuesto, el imprescindible fusil de elite ruso *Simonov K-s* «Snayperskaya», equipado con mira telescópica y un impresionante *zoom*, ideal para abatir enemigos a gran distancia. Además, podremos utilizar armas que encontremos en los escenarios, como ametralladoras fijas o morteros. A pesar de toda esta potencia ofensiva, la mayoría de las veces será más recomendable actuar sin ser detectado por el enemigo. Se ha puesto gran énfasis en las misiones de infiltración. Las fuerzas a las que nos enfrentaremos irán desde las *Sturmpionners* (soldados de los cuerpos alemanes del **Reich**, aliados de los ruso-mongoles), hasta los *Siberianos*, pasando por los agentes del misterioso *Consorcio*, interesados en mantener la guerra para continuar vendiendo armas. El sonido será otro de los apartados más cuidados del juego. Además de los típicos disparos y explosiones, escucharemos las conversaciones de los soldados enemigos y contaremos en todo momento con un sonido ambiental que nos hará creer que nos encontramos en el ojo del huracán de la mayor contienda de la historia. Septiembre es el mes elegido por **Wanadoo** para el lanzamiento europeo del esperado ***Iron Storm***.





Entrevista con Edouard Lussan, Director Editorial del departamento de Software de Wanadoo

PS2: ¿Por qué decidisteis ambientar el juego en un periodo alternativo de la historia?

R: En lo que respecta a ***Iron Storm***, desde el principio teníamos muy claro que queríamos hacer un *shooter*. Luego pensamos en algún tipo de universo que pudiera diferenciar al juego de *Quake*, *Rogue Spear* o *Medal of Honor*. Teníamos que inventar algo diferente y finalmente decidimos usar el principio de «Historia Alternativa». El mundo que nosotros proponemos es una especie de mezcla entre la Primera Guerra Mundial, la Segunda y la guerra de **Vietnam** ambientada en **Europa**. Aunque las armas y artilugios modernos permiten un estilo de juego más preciso, no nos encontraremos con *aliens*, lagartos, monstruos o naves espaciales. El realismo de la guerra era nuestra principal preocupación.

PS2: ¿Qué diferencias habrá entre la versión para **PC** y la de **PS2**?

R: El juego es básicamente el mismo, ya que lo estamos trasladando directamente de un sistema a otro. Sin embargo, la versión para compatibles contará con varias opciones para varios jugadores. La de **PlayStation 2** incluirá un sistema que te permitirá apuntar automáticamente y, además, incorporará vibración.

PS2: ¿Cuánto tiempo y cuánta gente ha estado involucrada en el proyecto?

R: Dieciséis personas han estado trabajando en el juego desde enero de 2001.

PS2: ¿Cuáles cree que serán los principales competidores de ***Iron Storm*** en **PS2**?

R: *Medal of Honor: Frontline y Half-Life.*

PS2: ¿Será el primero de una serie?

R: Si tiene éxito, seguramente.

por << The Elf >>



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** SQUARESOFT
- **DESARROLLADOR:** SQUARESOFT
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** RPG
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** MAYO-JUNIO 2002

FINAL FANTASY X

La décima leyenda de Squaresoft cada vez más cerca

El fruto de tres años de intenso trabajo, ilusiones, sabiduría y magia de más de 150 personas en **Squaresoft** está a punto de tomar forma en nuestro viejo continente. Este verano **Europa** será testigo del nacimiento de ***Final Fantasy X***. Cada *Final Fantasy* es completamente diferente e independiente del anterior, pero el resultado es el mismo: un fluido constante e inagotable de bondades audiovisuales que nos sumerge durante días y días en una fantástica e incomparable fábula interactiva. Precisamente esa apología de la discontinuidad hace de esta saga algo imposible de superar e incluso igualar por otros *RPG*. Pese a las radicales diferencias argumentales y escenográficas entre todos los capítulos, el esqueleto y desarrollo de cada entrega tiene ese regustillo a clásico que le ha acompañado siempre, de ahí que la sensación de atracción y familiaridad se apodere de nosotros al enfrentarnos a cada *FF* que aparece. A ésto hay que unir el salto tecnológico que acontece cada tres capítulos y su consiguiente cambio de soporte. ***Final Fantasy X*** inaugura el mito en **PS2**, con todos los apartados optimizados hasta el infinito y con sabrosas novedades. Hace unos meses tuvisteis la oportunidad de disfrutar en estas páginas con la edición japonesa y ahora le toca el turno a la versión final americana, de la que hay que decir que cuenta con un doblaje espectacular, tan bueno como el japonés (es el primer *Final Fantasy* con diálogos hablados) en el que han intervenido un total de 39 actores para recrear las voces de **Tidus**, **Yuna**, **Auron**, **Wakka**, **Lulu**, **Rikku**,



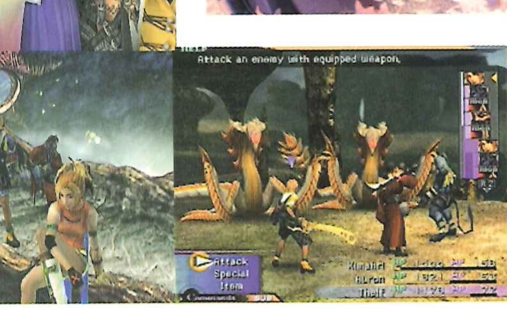
Rikku: Pretty please?
Just a few minutes?





El Sphere Grid servirá para desarrollar con total libertad las características de los siete personajes.







<*Final Fantasy X* aparecerá con los textos en castellano y el doblaje en inglés>

Kimahri y el resto de personajes. Se confirma que nuestro ***FFX*** PAL aparecerá acompañado de este doblaje americano. El resto de novedades debería ir encabezado por el nuevo sistema de combates ideado por **Toshiro Tsuchida** (Director de la saga *Front Mission*) en el que el clásico *Active Time Battle* deja paso a un nuevo estilo en el que toman especial importancia los turnos *(Count Time Battle)* y en el que podremos cambiar de personaje presionando L1 en cualquier momento. Asimismo, se ha dado un vital protagonismo a los *Aeons*, las bestias de invocación, que participarán activamente en la batalla. El nuevo sistema de habilidades se llama *Sphere Grid* y nos permitirá evolucionar y customizar las características de nuestros siete protagonistas con total libertad. La última gran novedad es la existencia de un deporte llamado *Blitzball* que nos acompañará durante toda la aventura (**Tidus** es una estrella consagrada) y se convertirá en una especie de mini-juego de lujo al que podremos acceder en todo momento. Pero más allá de estas novedades nos encontramos ante otro digno heredero de su estirpe y el máximo exponente de refinamiento tecnológico en **PS2**



Para que Yuna consiga los Aeons, las bestias de invocación, tendremos que visitar y resolver los puzzles de todos los templos de Spira.



CHISTES: Para recibir los mejores chistes envía HISTES51: y el tipo de chiste que prefieras eminista, machista, borracho, varios) al 7611.

HORÓSCOPO:¿Quieres saber lo que te depara el uturo? Envía la palabra HOROS91: seguido de las res primeras letras de tu signo al 7611.

CITAS: Sorprende a todos los que te rodean. ara recibir una cita célebre en tu móvil envía palabra CITAS74 al 7611.

PIROPOS: ¿Quieres sorprender a esa persona que gusta tanto? Envía la palabra PIROPOS1 al 7611 recibirás los piropos más originales en tu móvil.

REGALOS: Haz un estupendo regalo a esa persona n especial. Envía la palabra REGALOS1 al 7611 los mejores regalos estarán en tú móvil..

LIGAR FÁCIL: Liga siempre,estés donde estés. nvía la palabra LIGARFACIL71 al 7611. No habrá adie que se te resista.



MI-BROMA: Gasta una broma a tus amigos y scucha su como se cabrean,se emocionan... amanós al 906 88 71 62 ¡Ríete con tus amigos!.

PARTY-LINE: Haz nuevos amigos con nuestro arty-Line. La gente más divertida se reune aquí. lamanós al 906 88 70 41. ¿A qué esperas?

MI-NOVI@: Aquí encontrarás a tu media naranja eal. Tú sólo tienes que elegir sus características. ama al 906 88 71 52. Tu nuev@ novi@ te

DIVIÉRTETE CON TU MÓVIL. CHATEA,LIGA,GASTA BROMAS...



¡Haz amigos en directo en el mejor chat de España!

CHAT25 al 7610





kdamos sta tarde?

como t llamas?

mi tlfno es...

ENVÍA
CHAT25 al 7610

Conéctate y chatea desde tu móvil con gente como tú, estés donde estés, de forma totalmente anónima, podrás ligar, conocer un montón de gente nueva e incluso encontrar tu media naranja.

Para conectarte al chat sólo tienes que enviar un mensaje con el texto CHAT25 al 7610

¡RECUERDA! CHAT25 al 7610



junto a *MGS2*. La calidad en estado puro y un espectáculo sin precedentes en donde se dan cita más de 40 horas de virtuosismo gráfico con escenarios generados en tiempo real llenos de vida, localizaciones prerrenderizadas a la vieja usanza, secuencias CG antológicas (más de 40 minutos), un sistema de animación facial muy realista, 90 composiciones musicales de una variedad inédita en la saga (**Nobuo Uematsu** une su batuta a la de otros dos músicos consagrados de **Square**, como **Junya Nakano** y **Masashi Hamauzu**), más de 10.000 efectos de sonido... La lista de virtudes tecno-lúdicas podría ser inagotable, pero por encima de estas cifras, datos y especificaciones técnicas está el alma de un consagrado grupo de programación que ha dedicado más de tres años a elaborar una nueva fantasía final que apenas durará días o semanas en nuestras inquietas y ávidas, de nuevas experiencias, manos. Eso sí, os aseguro que esos días serán los más bonitos, reconfortantes e intensos de todo este año 2002. Y cada vez queda menos...

ON:

Es un digno heredero de la saga más aclamada de la historia del videojuego. Gráficos, argumento, apartado audio, duración, jugabilidad... Todo roza la perfección en *FFX*.

OFF:

Tan sólo podemos encontrar una pega a tan sobresaliente y antológica obra maestra, y es que permanecerá el doblaje en inglés, aunque los textos estarán en castellano.

Más de 40 minutos con las mejores secuencias CG que hayáis visto jamás en un videojuego.

Demo jugable de Final Fantasy X

Si queréis atenuar la larga espera hasta su aparición en Europa, recordad que...

... junto al genial e inolvidable *Final Fantasy VI* de **PSone**, que saldrá a la venta en marzo, se incluye una *demo* jugable de ***FFX*** con 2 escenarios (*Zanarkand* y *Besaid*) en los que podréis saborear las excelencias que os esperan en la versión final.

VIN DIESEL PAUL WALKER

THE FAST AND THE FURIOUS

(A TODO GAS)

Este material adicional pondrá tu adrenalina a 1000 Km/h:

- Cómo se hizo
- Comentarios de Rob Cohen (Director)
- Documentales
- Escenas eliminadas
- Comparación de los Storyboards
- Vídeos musicales
- Acceso directo a la música
- Trailer
- Notas de producción
- Biografías
- DVD Rom

En febrero a la Venta en DVD VIDEO



UNIVERSAL

www.columbiatristarvideo.es



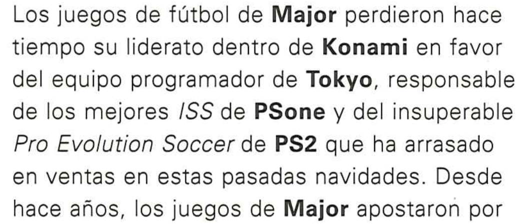


por << De Lúcar >>

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: MAJOR
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1 - 8
- FECHA DE APARICIÓN: PRIMAVERA 2002





Los juegos de fútbol de **Major** perdieron hace tiempo su liderato dentro de **Konami** en favor del equipo programador de **Tokyo**, responsable de los mejores *ISS* de **PSone** y del insuperable *Pro Evolution Soccer* de **PS2** que ha arrasado en ventas en estas pasadas navidades. Desde hace años, los juegos de **Major** apostaron por un estilo *arcade*, mientras todos sus competidores y la inmensa mayoría de aficionados optaban por el realismo. El nuevo ***ISS2*** es más simulador, más serio, más complejo y tendremos que trabajar más las jugadas y las posiciones al haber más presión de los contrarios. Sin llegar a los niveles de *PES*, pero superando con creces la jugabilidad de *FIFA 2002*, ***ISS2*** puede ser una opción para los que busquen alternativas a ambos títulos. Una vez más y como es tradicional en **Konami**, los equipos del juego se ciñen a las selecciones, algunos jugadores tienen nombre figurado y las competiciones no son las reales, aunque vengan a ser lo mismo. Además del nuevo estilo de juego, la otra gran novedad es su editor de jugadores.

I.S.S. 2

Revolución total en el otro fútbol de Konami

ON: Mucho menos mecánico, más divertido y bastante más realista. En algunos aspectos, parece que se han inspirado en *Pro Evolution Soccer*... y es inteligente fijarse en el mejor.

OFF: Es una *beta*, pero deberían mejorar un poco el balón, que sigue siendo un tanto irreal en los desplazamientos, y algunas rutinas en los disparos para que no vayan tanto a los palos.

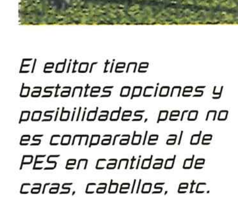




Las entradas son bastante más aparatosas que en Pro Evolution Soccer. Los árbitros también son rigurosos, pero en muchas ocasiones os perdonarán la tarjeta roja.







El editor tiene bastantes opciones y posibilidades, pero no es comparable al de PES en cantidad de caras, cabellos, etc.

Cambios positivos... y otros no tan positivos

La transformación podría haber incluido también la presencia de Clubes y la recuperación de los retos

Han mejorado mucho en jugabilidad y realismo, aunque sólo podremos jugar con las selecciones nacionales. Pues otra vez han prescindido de aquellos populares retos históricos inspirados en momentos estelares de partidos reales. Emocionante y a veces casi imposible, esta opción de juego era uno de los elementos propios de los juegos de **Major**.





Club NOKIA **BIMBO**

¿HAS GANADO UNO DE LOS 100 MÓVILES NOKIA 3330?



Tigretón BimboCao Círculo Rojo

NOMBRE			PUNTOS	NOMBRE			PUNTOS
1 FRANCISCO ASEE	NSAMYO	MANGUE	1672	51 DOLORES	PEREZ	MARIN	603
2 CARMEN	HIDALGO	GOMEZ	1647	52 ANGEL	MARQUEZ	VELASCO	600
3 MIGUEL	VILAMAYOR	LUJAN	1555	53 MIGUEL	PONCE	SANCHEZ	600
4 Mª JOSE	LOPEZ	TORTUERO	1535	54 MONTSE	ESTEBAN	FRANCO	586
5 OLGA	LANDRY	SAEZ	1507	55 ISMAEL	ORTIZ	ARCO	586
6 ELIES	MUÑOZ	BOVE	1290	56 LUISA	VICENTE	JOYERA	577
7 ROSA MARIA	SALAZAR	PUERTA	1236	57 ANTONIO JOSE	MARCHAL	EXTREMERA	570
8 JAIME JUAN	MATITO		1231	58 ELIAS	GUTIERREZ	ARABIA	556
9 RAFAEL	MORALES	DEL RIO	1206	59 JESUS	SIERRA	CARBAYO	548
10 NATALIA	RUBIO	ROJO	1190	60 JORGE	GARCIA	PEREZ	544
11 SILVIA	GONZALEZ	BARBOLLA	1180	61 PEDRO	JIMENEZ	CAMPOS	530
12 LUCRECIA	DEL RIO	ZAHINO	1111	62 RAFAEL	NARBONA	MARTIN	525
13 ELISABET	LEON	GONZALEZ	1016	63 CAROLINA	CABRAL	ROLDAN	521
14 ANDRES	DAGAUZO	ADAN	1014	64 ANDER	SAN ROMAN		520
15 MARIA TERESA	HEVIA	RIVAS	1004	65 JOSE ANTONIO	CASTRO	LUNA	519
16 DIGNA MARIA	ARNEJO	AGUILAR	1000	66 SANDRA	MARTIN	FERNANDEZ	517
17 JUAN ANTONIO	MORENO		1000	67 JOSE ANTONIO	QUESADA	GARCIA	516
18 RAFAEL	RAMOS	MARIN	1000	68 MARIA ANGELES	BUZON	GARCIA	514
19 ROSA MARIA	MATE	CAMPO	950	69 CONSOLACION	ANDRADES	ZAMBRANO	512
20 FRANCISCO JAVIER	DIEZ	RANZ	943	70 SILVIA	MIRANDA	RAMIREZ	511
21 VICENTE	PLANELLS	PEREZ	912	71 IGOR	ALBERDI		506
22 JOSE LUIS	SAAVEDRA	PARDAL	900	72 JORGE	DOMINGO	RODRIGUEZ	503
23 RAQUEL	CASTILLA	CHAPARRO	888	73 JUAN ANTONIO	DIAZ	PEREZ	501
24 JAIME	MUNNE	MASIP	857	74 ALBERTO	CATEURE		500
25 ISABEL	CARMONA	GARCIA	813	75 BEATRIZ	IZQUIERDO	ABAD	500
26 DANIEL	MINGUEZ	MORENO	810	76 IÑIGO	LOPEZ	VADILLO	499
27 JOSE	PARADAS	RIOS	798	77 MINIA JOVITA	RODRIGUEZ	FERNANDEZ	496
28 SILVIA	VIDAL	ROSELL	792	78 GLORIA BELEN	ESPADA	RUIZ	495
29 PAULO	LOPEZ	ESPADA	783	79 RAFA	LOPEZ	CANO	492
30 KEPA	AMUTXASTEGI	URZAINKI	775	80 JORDINA	PALOU	RAMON	491
31 MARIA	PUERTO	SANCHEZ	755	81 ELENA	MARTINEZ	DIAZ	483
32 ESTHER	GARCIA	SANCHEZ	750	82 DIEGO	BARRIOCANAL	HERMOSILLA	482
33 NATALIA	SAUS	MILAN	746	83 RAIMON	BALAGUER	MAS	481
34 ROSA	VAZ	VAZ	741	84 ANNA	SUBIRANA	PASCUAL	481
35 GEMMA	NIUBO	CALVO	733	85 EUSEBIO	LOZANO	MONTES	480
36 JUAN MANUEL	VERA	ROMAN	731	86 JOSE	COBO	LOBO	473
37 ENCARNACION	SANCHEZ	CORTIJOS	720	87 MIGUEL ANGEL	MARTIN	TIRADO	470
38 JUAN RAMON	SANCHEZ	RODRIGUEZ	714	88 ISABEL	QUESADA	MEDINA	470
39 MIGUEL	RIOS	MORAGAS	713	89 JOSE MARIA	GONZALEZ	ORIHUELA	467
40 JORGE	ARAUJO	DEL CAMPO	701	90 CARMEN	SARDA	DURAN	467
41 MONICA	CERRASCA	PERES	665	91 PEDRO	ESCRICHE	SACRISTAN	462
42 PAQUITA	BERNAL	ESPINOSA	650	92 CARLOS	BARROS	PEREZ	456
43 LUIS	VICENTE	GARCIA	641	93 CARMELO	FERNANDEZ	MARTINEZ	455
44 JUAN	TRILLO	GOMEZ	632	94 ELENA	MANTERO	PEREYRA GARCIA	455
45 FERNANDO	RUIZ	MUÑOZ	628	95 LEIRE	HERRERA		453
46 ROSALIA	BUENO	SILES	626	96 MANOLI	VILLAPLANA	GALIANO	452
47 ANTONIO RAFAEL	VAQUERA	ALE	616	97 RAQUEL	CARDO	PORTILLO	444
48 BERNABE	OLIVA	GONZALEZ	615	98 JUAN	VERA	MEDINA	440
49 JOSE	MARTINEZ	DELICADO	611	99 ANA	LAGUNA	PAULO	434
50 ESPERANZA	ARANDA	PINA	610	100 ANTONIO	SANZ	SALIDO	434



Y AHORA CON

Bony BimboCao Tigretón Círculo Rojo

CONSIGUE UN NOKIA 5510

y jugando en **www.bimbogames.net**

móviles + tarjetas recarga

por << Doc >>



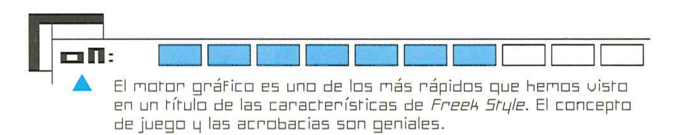
Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/ARCADE
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

Aprovechando la fiebre por el *motocross* que azota al mundo (o más bien a **EE.UU.**), los programadores de **EA Sports Big** se han enfundado sus camisetas **Fox** y han elaborado un original y salvaje título de carreras. Fieles a la fama que les precede (*SSX*, *NBA Street*...), los creadores de ***Freek Style*** han dado una vuelta de tuerca al género, dotando a su nuevo título de una velocidad endiablada (tanto en sus vehículos como en su *frame rate*) y de un desarrollo imposible, con circuitos que desafían toda ley física y acrobacias que dejarían a cuadros al mismísimo **Ricky Carmichael**. Al igual que en *SSX*, en ***Freek Style*** debemos llegar antes que nuestros rivales a meta, siempre con una velocidad condicionada por la cantidad y calidad de nuestras acrobacias, ya que será la única forma de rellenar la barra de turbo. Junto a dicha barra, encontraremos una denominada *Freek Out*, que al ser completada nos dará más velocidad. Si estás aburrido de los simuladores de *motocross* y te gustan los títulos más *arcade*, ***Freek Style*** será uno de tus juegos.

FREEK STYLE

El original concepto de SSX es trasladado al motocross



▲ El motor gráfico es uno de los más rápidos que hemos visto en un título de las características de *Freek Style*. El concepto de juego y las acrobacias son geniales.

OFF:

▼ En esta versión *beta*, es demasiado fácil vencer a los contrincantes, aunque suponemos que dicho error será subsanado en la versión final.

Los efectos de iluminación otorgan realismo a un título que raya lo imposible.

Los escenarios son tan estrambóticos como las diferentes acrobacias.

Freek Out y Turbo

Las acrobacias te darán extraños poderes

Al igual que en *SSX*, podremos hacer uso de una barra de turbo para vencer a nuestros oponentes. Al rellenar la barra *Freek Out*, ganaremos más velocidad durante unos valiosos segundos.



Informática y videojuegos









ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO



GIANTS: CITIZEN KABUTO



MAX PAINE



MAXIMO



MOTO GP 2



STATE OF EMERGENCY





DEAD OR ALIVE 2



GRAN TURISMO 3: A-SPEC



FIFA 2001



FORMULA ONE 2001



ORPHEN: SCION OF SORCERY



TEKKEN TAG TOURNAMENT

29,95

Platinum

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
- **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
  - C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
- **Badalona**
  - C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
- **Vecindario** C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
  - C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
- **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Pontevedra** C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

SANTA CRUZ DE TENERIFE
- **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
- **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
  - C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



pedidos por internet **www.centromail.es**



Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo



por << Dani 3PO >>

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** 3DO
- **DESARROLLADOR:** PANDEMIC
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** ESTRATEGIA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **VERSIÓN:** NTSC-USA
- **JUGADORES:** 1
- **FECHA DE APARICIÓN:** 04-04-2002



ARMY MEN: RTS

Los hombrecillos verdes se pasan a la estrategia en tiempo real

Pandemic, creadores de *Battlezone* y *Dark Reign 2*, juegos de estrategia en tiempo real que cosecharon gran éxito en **PC**, son los responsables del último lanzamiento de la saga *Army Men*. Y parece que con este título, finalmente la serie ha encontrado un género que le sienta como un guante. Como siempre estamos al mando del ejército verde capitaneado por **Sarge**. Pero esta vez tendremos control total sobre las tropas. Podremos crear nuestra propia base y toda su infraestructura: el cuartel general, el depósito de recursos plásticos, los barracones donde se crean las nuevas tropas (*grunts*, granaderos, detectores de minas, francotiradores), estructuras defensivas como torretas y nidos de ametralladoras... Los que hayáis jugado a clásicos como *Command & Conquer* o *Red Alert* ya sabréis como se desarrolla la acción. Perspectiva aérea con *zoom* a voluntad y la necesidad de planificar estrategias para acabar con las tropas del malvado ejército marrón. Por fin un título de estrategia original y occidental para PS2.

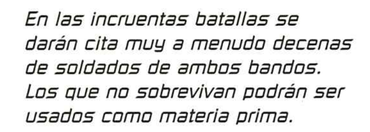

ON: El concepto de juego, sin ser original en absoluto, no está nada explotado en PS2. El control está perfectamente adaptado al Dualshock 2.


OFF: El motor gráfico sigue sin ser una maravilla, aunque canta menos que en anteriores títulos. El punto de vista es demasiado cercano a veces. ¿Aparecerá la voluptuosa Vikki?









En las incruentas batallas se darán cita muy a menudo decenas de soldados de ambos bandos. Los que no sobrevivan podrán ser usados como materia prima.







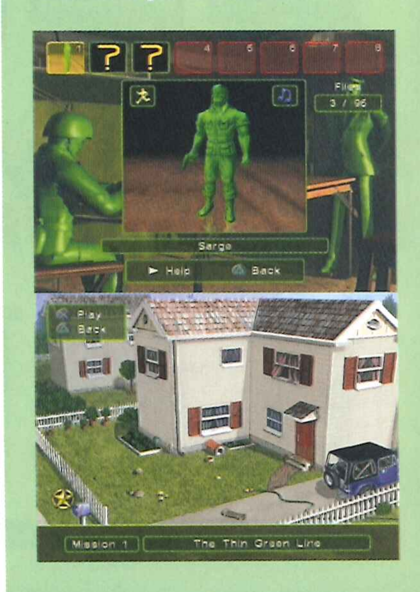


En los escenarios se incluirán elementos estáticos, como muñecos y objetos de plástico que servirán de fuente de recursos, y elementos móviles.

Extras y Modos

El título incorpora todas las opciones exigibles

Además del modo Campaña, que parodia filmes bélicos como *La Delgada Línea Roja*, encontraremos una opción titulada «Grandes Batallas», el ya clásico en la saga Campamento de Entrenamiento y un apartado donde podremos consultar archivos de guerra clasificados.



por << Chip & Ce >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

SLED STORM

Las motos de nieve se abren paso en la serie Big

La serie *Big* de **Electronic Arts** pretende dar cabida a deportes espectaculares en los que hay grandes dosis de riesgo. ***Sled Storm*** cumple perfectamente estos requisitos, ofreciendo un entorno en el que la velocidad y las piruetas están a la orden del día. Basado en la magnífica versión aparecida para **PlayStation**, el nuevo programa recoge carreras de rapidísimas motos de nieve en las que todos los elementos encajan en perfecta armonía. La animación de los pilotos y la integración de las motos en los espectaculares escenarios son impresionantes. Con respecto a su antecesor, se ha buscado dar un toque futurista que se pone de manifiesto en los variados elementos que llenan de fantasía los extensos circuitos. Atajos, caminos alternativos, objetos interactivos, piruetas y acrobacias constituyen algunos de los elementos que hacen de este juego uno de las mejores en su género. Y aunque el objetivo fundamental sea cruzar el primero la línea de meta, el programa está repleto de retos que enganchan al jugador desde un primer momento.



ON: Es impresionante la sincronización con la que encajan todas las piezas del juego. Destacan los espectaculares escenarios que rodean las carreras.



OFF: En ocasiones, tras una caída, es imposible volver a poner la moto en funcionamiento. Aunque quizá es un problema de la *beta* y posiblemente se subsane en la versión final.





Las pantallas no dan una idea exacta de la sincronización del nuevo Sled Storm.

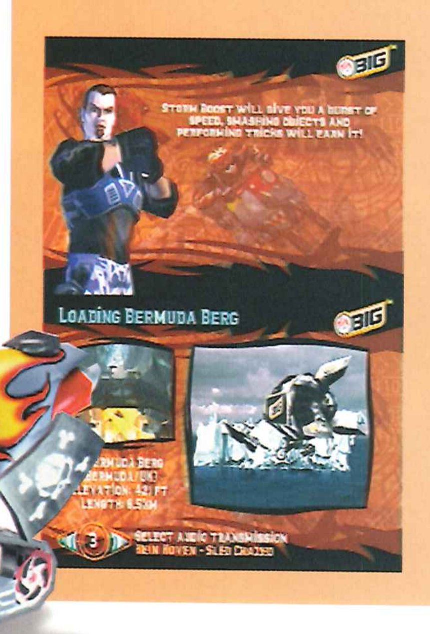


El juego permite que dos jugadores participen de forma simultánea. Para ello, los programadores han optado por el habitual sistema de pantalla partida.

Modos de juego

Entre las opciones destaca el modo Campeonato

El modo Campeonato incluye una serie de circuitos a los que sólo puede accederse tras lograr una determinada posición en el trazado anterior. Además, a medida que se superan los distintos circuitos, se van obteniendo nuevas motos con mejores prestaciones.



por << Anna >>

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: BLUE 52
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 06-03-2002



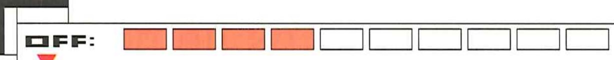
PETER PAN: LA LEYENDA DE NUNCA JAMÁS

El niño eterno de Disney se adentra en el mundo de los 128 bits

Sin duda alguna, es el más divertido, el más bello en gráficos, el más jugable... En definitiva, es el videojuego mejor adaptado desde los tiempos de *El Emperador y sus Locuras*. ***La Leyenda de Nunca Jamás***, sin llegar a ser una gran maravilla, por fin rompe con la trivialidad de los títulos de **Disney**. Pues esta vez nos presenta una aventura, cuando menos entretenida, llena de desafíos y pruebas a superar. Así, a lo largo de los 24 niveles que componen el país de **Nunca Jamás**, tendremos que ayudar a **Peter Pan** a encontrar el tesoro de la isla. Pero antes, habrá que liberar a los Niños Perdidos de las garras del **Capitán Garfio** y recuperar el polvo de hada que el malhechor corsario ha robado a **Campanilla**. De este modo, poco a poco, **Peter Pan** recuperará sus poderes y podrá realizar nuevos movimientos (como volar, dar saltos dobles, etc.). Y, aunque el juego ha recreado una historia paralela a la planteada en el filme, tanto argumentación como diseño de localizaciones y personajes respetan la secuela de la mítica *Peter Pan* de 1953.

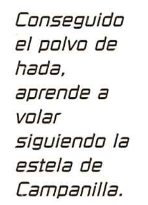


Por fin **Disney** hace un título decente. Infinidad de objetivos a cumplir, desde liberar a los Niños Perdidos hasta encontrar el tesoro de la isla. En fin, una brillante mecánica de juego.



Esperemos que la versión final esté un poco más depurada, por lo menos, en cuanto a gráficos se refiere. Ralentizaciones continuas y eternas pantallas de carga.

Conseguido el polvo de hada, aprende a volar siguiendo la estela de Campanilla.







La película

Más de 12 minutos de secuencias extraídas del filme original

Recupera el polvo de hada, que el **Capitán Garfio** ha quitado a **Campanilla**, en cada uno de los 24 niveles del juego y serás recompensado con más de 10 secuencias de la nueva película de animación de **Disney**, *El Regreso de Peter Pan al País de Nunca Jamás*, que se estrena en marzo.



por << Chip & Ce >>

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: VIRGIN
- FORMATO: CD-ROM
- DESARROLLADOR: 3DO
- VERSIÓN: PAL
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- JUGADORES: 1 - 2
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002
- GÉNERO: DEPORTIVO

JONNY MOSELEY MAD TRIX

El esquí protagonista en todo tipo de escenarios

La fiebre de la nieve ha llegado a **PS2** con una serie de programas que recrean deportes invernales. Junto a los que incluyen varias disciplinas diferentes, generalmente dentro del ambiente de los juegos olímpicos de **Salt Lake City**, aparecen otros que se centran en una sola prueba. Este es el caso de **Jonny Moseley Mad Trix**, un juego en el que el esquí es el protagonista absoluto. Pero no se trata de pruebas tradicionales, como el *slalom* o el descenso, sino de circuitos que incluyen una amplia variedad de escenarios y elementos que se salen de lo habitual. Aunque la *beta* analizada no permite acceder a todos los circuitos, sí deja entrever la gran variedad de parajes. En las pruebas, las piruetas juegan un papel fundamental pues, con un solo botón, es posible realizar todo tipo de figuras. Asimismo, la *intro* nos muestra el ambiente que rodea a estas pruebas, dándonos a conocer el tipo de deporte del que se trata. La constante música complementa un juego al que aún le faltan detalles para estar completamente finalizado y que, seguro, sufrirá modificaciones.

ON: La mezcla de elementos hace que los circuitos en los que se realizan las carreras esté repleto de sorpresas.

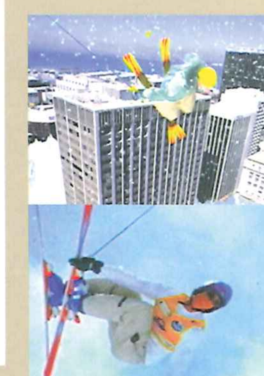
OFF: De forma individual, la animación y el entorno no están nada mal, pero en su conjunto, el programa no convence. Le falta ritmo y espectacularidad.

El programa no incluye demasiadas opciones, aunque permite participar en tres modos diferentes.

Intro

Es lo más espectacular del juego

En la *intro* se mezclan saltos increíbles con imágenes que nos muestran la vida en un refugio de invierno. El resto del programa es bastante más soso.









por << Nemesis >>



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LUCAS ARTS
- DESARROLLADOR: RAINBOW STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCION
- FORMATO: CD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2002

STAR WARS RACER REVENGE

Las carreras de vainas aún más espectaculares que nunca

De entre todos los videojuegos surgidos al calor del *Episodio I* de *La Guerra de Las Galaxias*, ***SW Racer*** fue, sin duda, el mejor de todos ellos. Los usuarios de **Nintendo 64** y **Dreamcast** pudieron disfrutar con las espectaculares carreras de vainas, pero no así los propietarios de **PSone**, que asistieron perplejos a ver cómo **LucasArts** cancelaba la esperada entrega para **PSone**. Las tornas han cambiado y ahora es **PS2** el único sistema en el que podremos ver la secuela de aquel sensacional *arcade* de conducción. ***Star Wars Racer Revenge*** ha sido desarrollado por **LucasArts** en conjunción con **Rainbow Studios**, el equipo de genios responsables de *Splashdown* o *ATV Offroad*. Su aportación ha sido determinante para conseguir que la acción de ***Racer Revenge*** sea aún más rápida que la de su predecesor y mucho más brillante a nivel gráfico, no sólo por contar con un *hardware* infinitamente más potente que los utilizados con el primer ***SW Racer***. Lógicamente, en ***Racer Revenge*** vamos a ver escenarios mucho más suaves, una mayor sensación de velocidad y vehículos más detallados que en las entregas de **Nintendo 64** y **Dreamcast**. En nuestra reciente visita, en exclusiva, a las oficinas de **LucasArts** en **San Francisco** (el próximo número os ofreceremos un amplio reportaje, con jugosos adelantos de cómo será *Star Wars Jedi Starfighter*), **Dale Geist**, productor de ***Racer Revenge***, nos contó que el principal objetivo de esta secuela era imprimir una mayor agresividad a las carreras, convertirlas en auténticas batallas en

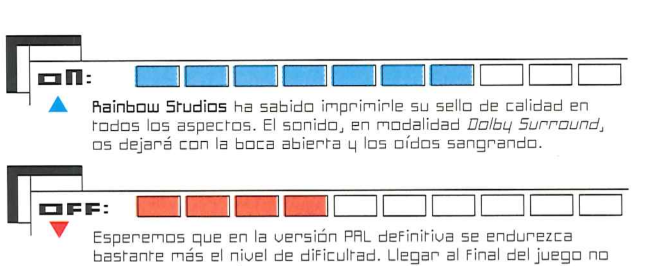
Ocho años después, las carreras de pods se han vuelto mucho más agresivas.

¿Darth Vader en un Pod?

Es sólo uno de los secretos que encierra *SW Racer Revenge*...

Cada victoria tiene como recompensa nuevos personajes y sacar a la luz galerías gráficas. Éstas y los títulos de crédito nos llevan a sospechar que **Darth Vader** y **Darth Maul** han sido incluidos como pilotos.

las que los *pods* explotan contra los muros, tras ser empujados por contrincantes sin escrúpulos. ***Racer Revenge*** transcurre ocho años después del primer juego, en la línea temporal del **Episodio II El Ataque de los Clones**. Entre los 16 pilotos seleccionables podréis encontrar a un **Anakin Skywalker** ya crecidito (la viva recreación 3D del actor **Hayden Christensen**), un **Sebulba** sediento de venganza y otros cuantos supervivientes más del primer juego, junto a otros recién llegados a la competición más dura del universo. Después de cada carrera, todos ellos deberán pasar por la tienda del mezquino **Watto** para adquirir nuevas piezas con las que mantenerse competitivo dentro del campeonato. Además de la agresividad de las carreras y la espectacularidad gráfica de **PS2**, **Racer Revenge** se beneficia de un sonido impresionante, en *Dolby Surround*, que os pondrá los pelos de punta si tenéis la fortuna de conectar vuestra **PlayStation 2** a unos buenos altavoces. En el reportaje del próximo número os hablaremos más largo y tendido de éste y otros títulos inspirados en el *Episodio II*.



<*Racer Revenge* es obra de Rainbow Studios, creadores de *Splashdown* y *ATV*>





Como la primera parte, Racer Revenge ofrece distintas cámaras a elegir.

SAL DE TU PLANETA
VEN A
PLANÈTE FUTUROSCOPE
POITIERS FRANCIA
DESDE 63,21 €* adultos
DESDE 23,11 €* niños
* PRECIO SEMANA SANTA
1 noche en AD + 1 día de visita al parque
www.planete-futuroscope.com
INFORMACION Y RESERVAS 902 40 12 12
o en tu agencia de viajes

SHADOW

Una inquietante y profunda historia que absorberá tu alma

Un héroe con un pasado misterioso.

Una joven que posee la llave para dominar el mundo.

Un hombre perverso que no se detendrá ante nada para liberar un poder ilimitado.

Prépárate para experimentar un RPG sin comparación.

Bienvenido al mundo de Shadow Hearts™, dónde la mezcla del combate por turnos con los elementos de RPG japonés alcanza la perfección.







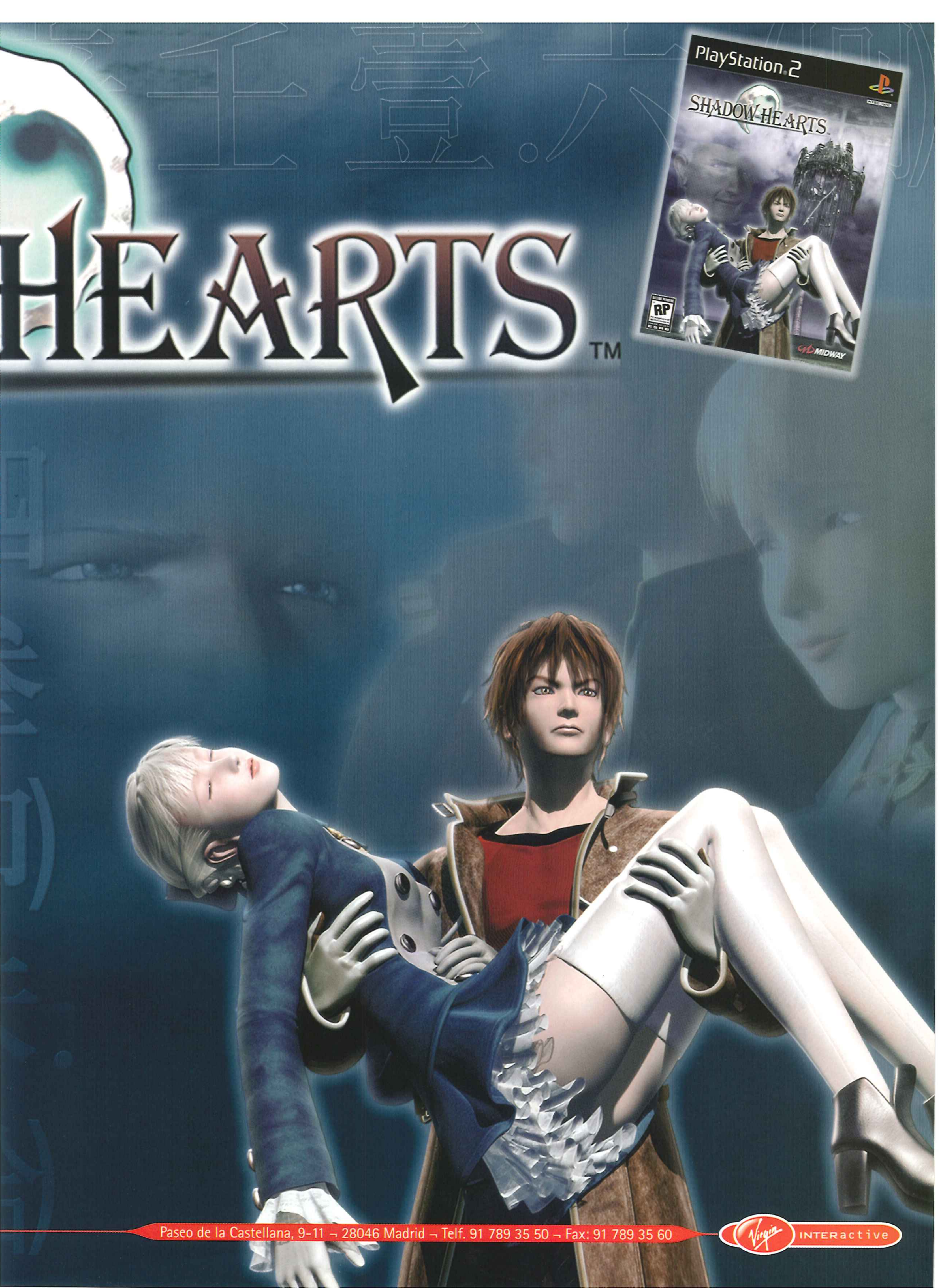




PlayStation®2



©2001 ARUZE CORP. Todos los derechos reservados. ©2001 SACNOTH. Distribuido por Midway Home Entertainment Inc. bajo licencia. Midway y su logo son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. PlayStation y su logo son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Virgin y su logo son marcas comerciales registradas de Virgin Enterprises Inc. Todos los derechos reservados.


HEARTS™
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
RP
MIDWAY
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

por << R. Dreamer >>

ICO

Sony da vida a un mundo de fábula en el juego más bello y entrañable del año para PS2





Una vez acabado el juego, si hemos salvado partida podremos comenzar una nueva con subtítulos para Yorda y alguna que otra sorpresilla más.

Ellos... Intentaron sacrificarme porque tengo cuernos.

¿Quién eres? ¿Cómo has entrado aquí?

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SONY C.E.I.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/ -
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- ARMAS: 3
- MEMORY CARD: 354 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,99 €

DualShock 2

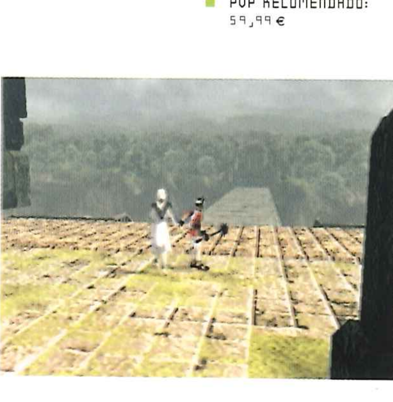


○	Coger/Usar	L1	-
□	Atacar	R1	Llamar a Yorda
✕	Soltarse	L2	-
△	Saltar	R2	Zoom Cámara
Cruceta	-	Select	-
Izq	Mover Pers.	Start	Pausa/Opciones
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	-

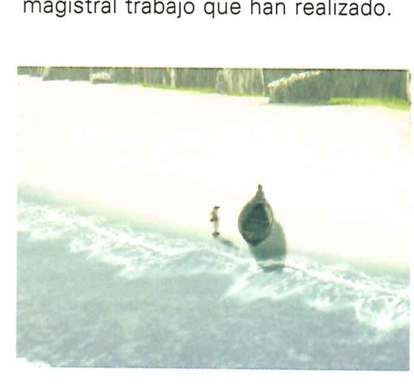


Este año hemos visto que dos de los mejores juegos para **PS2** han aparecido sin armar ruido, convirtiéndose en toda una sorpresa. El primero fue *Devil May Cry*, y el segundo es el que ocupa este reportaje, ***Ico***. Obra de uno de los equipos de desarrollo de **Sony** en **Japón**, éste ha sido su primer título para la mayoría de sus integrantes y hay que rendirse ante el magistral trabajo que han realizado.

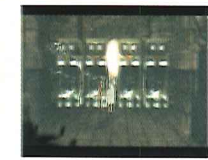
Aunque puede resultar complejo expresar en palabras qué es lo que hace que este juego sea tan especial. Pero una vez hemos comenzado a jugar, abriéndonos camino en la impresionante fortaleza, será difícil resistirse a la tentación de ver qué nuevos paisajes nos esperan. Porque todos y cada uno de los escenarios están tratados con un cariño y un tratamiento de la luz increíbles. En ***Ico*** nos encontramos, sin duda, con la iluminación más realista jamás vista en un juego, sólo falta sentir el calorcillo de los rayos del sol en uno de los patios del castillo. Y si gráficamente se trata de una delicia para la vista, el apartado sonoro da el toque final para que los escenarios cobren vida. Apenas hay música durante la aventura. Dos canciones se encargan de acompañar la *rolling demo* que hay, mientras esperamos en la pantalla de presen- →







La magia



PUERTAS ÍDOLO
Sólo el poder de **Yorda** podrá abrir estas puertas. Así que tendrás que guiarla hasta ellas a lo largo del juego para acceder a nuevas zonas.



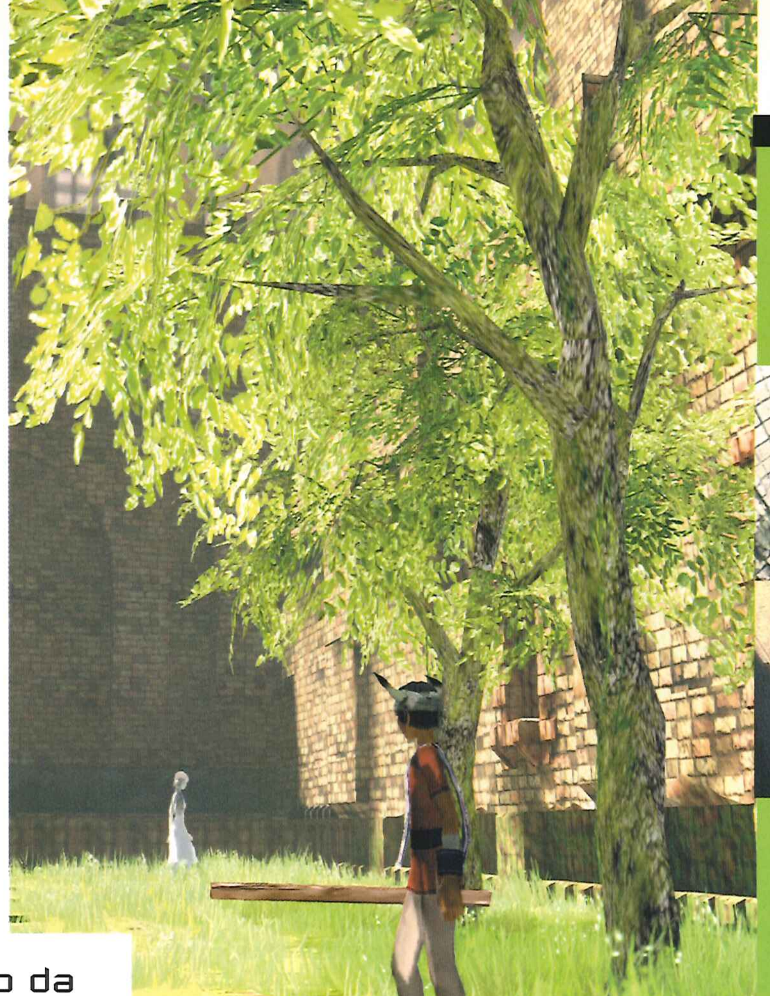
BOMBAS
Donde encuentres bombas, ten por seguro que tendrás que utilizarlas. Inspecciona bien el escenario y hallarás algo que volar por los aires.



PALANCAS
Como buen juego de *puzzles*, **Ico** está plagado de palancas y mecanismos que servirán para eliminar obstáculos y continuar avanzando.







Al borde del abismo

Un castillo al borde de un acantilado



Los impresionantes gráficos nos muestran la fortaleza en todo su esplendor. Incluyendo los terribles abismos por los que **Ico** no tendrá más remedio que pasar, si quiere salvar a la princesa y abrir las puertas para escapar de la sombra.



<La iluminación de Ico da vida a los escenarios>

En las sombras

La reina malvada y sus esbirros

Los enemigos de las sombras están representados de una forma original y aunque parecen desvanecerse en el aire, siempre estarán atentos para raptar a la princesa. Si **Ico** no es rápido, **Yorda** será absorbida y terminará nuestra aventura.



tación y al final del juego. El resto del tiempo estaremos acompañados por el ruido de las olas rompiendo contra los acantilados, los pájaros, el eco de las antorchas crepitando en oscuras salas, las pisadas de los protagonistas retumbando contra las paredes o la voz de **Ico** llamando a **Yorda** perdiéndose en alguno de los inmensos escenarios. Y un pequeño toque musical para hacernos notar la presencia de enemigos. El otro pilar sobre el que ***Ico*** se asienta, es el sólido sistema de juego. Un control sencillo (nada de combinaciones extrañas con varios botones, cada uno tiene una única función) nos permitirá realizar todo tipo de acciones. A partir de ahí, será nuestra capacidad deductiva observando el entorno, la que nos brindará la solución para encontrar el camino adecuado para **Ico** y posteriormente para la princesa **Yorda**. Una mecánica que se repetirá durante toda la aventura, recompensando en todo momento al jugador. En definitiva, una obra maestra con una coherencia en todos sus apartados, algo inusual en la mayoría de los títulos. Y la completa oferta, aunque pueda resultar breve, hay que añadirle los extras que aparecen al jugar por segunda vez con **Ico**.

En la zona del molino, si aporreas este árbol caerá una bola. Llévala a la sala anterior. Un panel de otro color da acceso a una sala secreta. Activa el pilar y después mete la bola para conseguir un mazo.





GRÁFICOS

El uso que se ha hecho de la luz, los increíbles escenarios y la genial animación conforman un impresionante apartado gráfico.

9.5

JUGABILIDAD

Un concepto simple pero de éxito garantizado. Resolver *puzzles* se verá recompensado con increíbles vistas y maravillosos paisajes.

9.6



AUDIO

EFECTOS 9.4

BANDA SONORA 9.4

Una banda sonora escasa pero de una calidad intachable. En cuanto a los efectos de sonido, se encargan de dar vida a todos los escenarios.



DURACIÓN

La aventura nos parecerá corta, de 8 a 10 horas de juego aproximadamente. Pero la versión PAL tiene extras para un 2º intento.

9.0






NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO.
NADA QUE PERDER™
"ES FANTÁSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA PARECE DIGNA DE UN OSCAR A LA MEJOR REALIZACIÓN. UN TÍTULO DE PRÓXIMA GENERACIÓN AUTÉNTICO" PLAY2 OBSESION
EXIT ONLY
"MAX PAYNE... EL JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS INNOVADOR HASTA AHORA"
ACCIÓN A RAUDALES
MAX PAYNE™
MAX PAYNE ES UN HOMBRE QUE YA NO TIENE NADA QUE PERDER EN LA VIOLENTA Y FRÍA NOCHE. UN POLICÍA SECRETO CONVERTIDO EN FUGITIVO, ACUSADO DEL ASESINATO DE SU MEJOR AMIGO, Y AHORA PERSEGUIDO POR LA POLICÍA Y LA MAFIA. MAX ESTÁ CONTRA LA PARED LUCHANDO UNA BATALLA SIN ESPERANZAS DE VENCER PREPÁRATE PARA EL JUEGO DE ACCIÓN DEFINITIVO EN PS2. PREPÁRATE PARA EL DOLOR......
MAXPAYNE.COM
¡YA A LA VENTA EN PS2!
PLAYSTATION MAGAZINE: "Max Payne es en realidad la conversión para PS2 de lo que en PC ha sido todo un éxito".
DESARROLLADO POR: REMEDY
PRODUCIDO POR: 3D REALMS
PUBLICADO POR: GODGAMES
PC CD-ROM
PlayStation 2
DISTRIBUIDO POR: PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3°. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

por << Nemesis >>

http://www.capcom.com

MAXIMO

¿Alguna vez soñaste como sería un Ghosts'N Goblins en 3D?

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** CAPCOM
- **DESARROLLADOR:** CAPCOM DIGITAL ST.
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** ARCADE
- **FORMATO:** CD-ROM
- **VIDAS:** 4
- **MUNDOS:** 5
- **FASES:** 31
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 199 KB (MÍNIMO)
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 62.45 €



Capcom sigue fiel a su cruzada de recuperar para los nostálgicos y las nuevas generaciones su envidiable legado de máquinas recreativas en todos los frentes. Hace un par de años nos deleitó en **PSone** con **Capcom Generations** y recientemente ha llevado a **Game Boy Advance** el legendario *Final Fight* y la edición *Turbo* del *Super Street Fighter II*. En el caso de la saga *Ghosts'N Goblins* (consistente en dos recreativas y una entrega especial para **SNES**), más que un *remake* propiamente dicho, **Capcom** ha creado un homenaje, un *arcade* totalmente nuevo pero claramente inspirado en las andanzas de **Sir Arthur**. Liderados por el prestigioso ilustrador **Susumu Matsushita**, los americanos, **Capcom Digital Studios**, han trasladado los fantasmas, los cementerios, la mecánica y el universo *Ghosts'N Goblins* en definitiva, a las tres dimensiones, con resultados francamente espectaculares. El gran **Susumu**, conocido por sus portadas para la revista *Famitsu*, se ha encargado de dar su toque personal a todos los elementos del juego, desde el diseño de los escenarios hasta el protagonista y sus enemigos. En ***Maximo*** te enfrentarás, espada en mano, a zombies, fantasmas y esqueletos vivientes, pero todo llevado con el sello humorístico habitual de los trabajos de **Matsushita** (suyos fueron los diseños de los coches de *Motor Toon GP*). Como sucedía con **Sir Arthur**, *Maximo* perderá la armadura al contacto con sus enemigos, viéndose obligado a combatir en calzoncillos hasta conseguir otra, y será víctima de hechizos que le convertirán en anciano o bebé. Pero **Capcom Digital Studios** también ha querido añadir detalles de su propia cosecha. El principal de ellos es la necesidad absoluta de atrapar las almas encerradas en determinadas tumbas. Con 50 de ellas obtendrás una moneda especial con la que sobornar a la muerte y poder continuar la aventura. De lo contrario, perder tu última

DualShock 2

○	Arrojar escudo	L1	Mover Cámara
□	Espadazo	R1	1ª Persona
✕	Salto	L2	Arrodillarse
△	Espadazo Alto	R2	Cubrirse
Cruceta	Dirección	Select	Sel. Habilidades
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-



<*Maximo* recupera la jugabilidad de las *coin-op* clásicas: sencilla, intensa y muy adictiva>







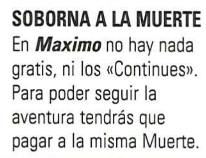


El heredero de Arthur

Los tiempos cambian, menos para los fantasmas

Maximo homenajea a *Ghosts'N Goblins* (1985), *Ghouls'N Ghosts* (1988) y *Super Ghouls'N Ghosts* (1992). A lo largo de sus 31 fases encontraréis enemigos rescatados de cada uno de los clásicos protagonizados por **Sir Arthur**.

Detalles



SOBORNA A LA MUERTE
En ***Maximo*** no hay nada gratis, ni los «Continues». Para poder seguir la aventura tendrás que pagar a la misma Muerte.



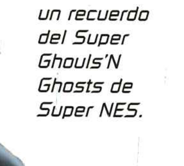
EL QUE ALGO QUIERE...
...algo le cuesta. Con las monedas que encontrarás a lo largo del juego podrás comprar diversos *items* y armas.



ASÍ SE GRABA...
En *Maximo* no grabas partida automáticamente. Para salvar tus progresos tendrás que depositar 100 monedas en los estanques mágicos.

vida significará regresar al principio de todo el juego. El atractivo y detalle gráfico de los diferentes mundos que dividen ***Maximo*** llegarán a distraer tu atención, pero no olvides que no sólo recopilando monedas y almas podrás visitar las 31 fases que componen este magnífico *arcade*, uno de los mejores que nos deparará este recién iniciado 2002 para **PlayStation 2**. Un juego que se ha ganado con todo merecimiento su derecho a formar parte de una de las sagas más legendarias de **Capcom**. **Sir Arthur** y los programadores de aquellos clásicos de los 80 estarían orgullosos del gran trabajo realizado por **Susumu Matsushita** y los componentes de **Capcom Digital Studios**.





Los totems escupen calaveras. Son un recuerdo del Super Ghouls'N Ghosts de Super NES.





GRÁFICOS 9.3
Cada una de las fases está impregnada del talento de **Matsushita**. Lo mejor, el diseño del personaje y sobre todo sus enemigos.

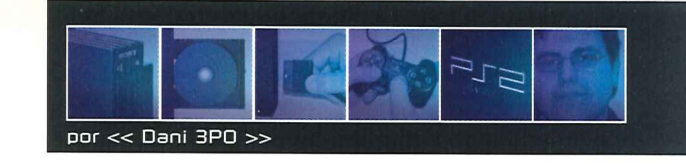
JUGABILIDAD 9.3
Maximo recupera la jugabilidad de las recreativas clásicas: sencilla, intensa y altamente adictiva. Sólo una pega, el control en los saltos.

AUDIO EFECTOS 8.6 / BANDA SONORA 9.0
El estudio de **Tommy Tallarico** ha hecho un gran trabajo versionando temas clásicos de *Ghosts'N Goblins* pero la melodía se repite demasiado.

DURACIÓN 9.1
A la dificultad del juego hay que añadir la ausencia de *continues*, a menos que sobornes a la muerte. Te costará lo tuyo llegar al final.







http://es.playstation.com

DRAKAN:

La Alianza de La Orden de la Llama aterriza en PS2 para salvar

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.A.
- DESARROLLADOR: SURREAL SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- NIVELES: 4 PUERTAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 1.488 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.50 €

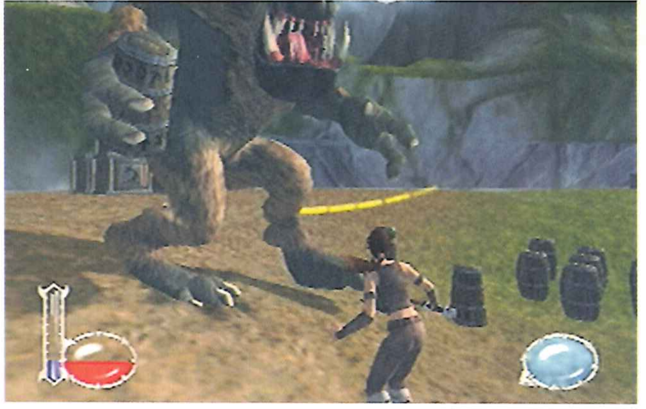


No se si será por el reciente y exitoso estreno de *El Señor de Los Anillos*, o por el hecho de que la sociedad actual mire hacia atrás para volver a encontrarse con sus mitos y leyendas, pero lo cierto es que lo medieval está de moda. Y si hace un par de meses nos llegaba *Baldur's Gate: Dark Alliance* como muestra de esta tendencia, este mes tenemos otro fantástico exponente en *Drakan: The Ancients' Gates*. Si sois usuarios de **PC** recordaréis el lanzamiento hace un par de años de un juego del mismo nombre, con el subtítulo *The Order of The Flame*. Pues bien, aquel título (más que una primera parte) puede considerarse un ensayo, ya que todos sus aspectos han sido mejorados y ampliados hasta lograr un resultado sorprendente, sobre todo para un grupo de programación primerizo en **PS2** como *Surreal Software*. Parece que bajo la tutela se **Sony C.E.A.** han encontrado la inspiración. La forma más fácil de definir este *Drakan* es compararlo con el ya citado *Baldur's Gate*. Coloca la cámara detrás de la protagonista en lugar de sobre ella y tendrás una idea aproximada. La protagonista es una bella amazona llamada **Rynn**, que nos recuerda a **Ms. Croft** aunque con una anatomía más proporcionada. La parte de aventura que le toca a ella implica explorar grandes extensiones que comprenden ciudades como **Surdana**, archipiélagos, cordilleras nevadas como **Ravenshold** o pantanos infectos. Este es uno de los mayores alicientes del juego, la libertad que te proporcionan estos grandes escenarios para investigar a tu antojo. Claro que todos estos lugares no están deshabitados. En ellos encontraremos a todos los seres típicos que podríamos esperar: *Wartoks*, *Grulls*, *Half-Men*... En definitiva, criaturas horrendas y con malas intenciones. Para enfrentarnos a ellas usaremos un eficaz sistema de fijación de objetivo. Una vez que lo tengamos fijado podremos girar alrededor de él para esquivar los golpes, o bien pararlos si eres lo sufi-

DualShock 2

○	Magia/Defensa	L1	Acción
□	Ataque	R1	Hot Slot
✕	Agacharse	L2	Strafe
△	Salto	R2	Lock-on
Cruceta	-	Select	Inventario
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Altura Arokh	L3	-
		R3	-





Surdana, ciudad humana y capital de la tierra libre, será nuestro punto de partida y el lugar con el que conectan todas las puertas repartidas por todo el mundo. A ella volveremos en varias ocasiones.



<La mezcla de aventura, juego de acción, exploración de grandes espacios y toques de rol crean un conjunto muy atrayente>



Batallas a lomos de Arokh

Los enfrentamientos contra enemigos voladores son muy originales

Además de la exploración a pie, deberemos enfrentarnos a grandes enemigos volando con nuestro fiel compañero draconiano. Las luchas se desarrollan con el mismo sistema de *lock-on* que cuando peleamos con **Rynn**, aunque también habrá que tener en cuenta la tercera dimensión. Al principio el dragón sólo contará con el poder del fuego, pero luego adquirirá ataques de gravedad o eléctricos.

Uno de los ataques más efectivos para acabar con el enemigo es la correcta utilización de hechizos.



Magia



FIREBALL
La clásica bola de fuego se muestra muy efectiva en ataques a distancia. En el nivel 2 genera una onda expansiva.



FEAR
Este hechizo provocará, en los enemigos que se encuentren cerca, un miedo irracional y les impide reaccionar.



CLON
Al invocar este poder crearemos una imagen de nosotros mismos que será invisible ante los ojos de los enemigos.

THE ANCIENTS' GATES

el mundo de Surdana de los crueles Desert Lords

cientemente hábil. Además la variedad de armas es impresionante, pues podremos utilizar desde clásicas espadas hasta arcos, mazas o hachas. Otro modo de acabar con los enemigos es mediante el uso de hechizos. La forma de invocarlos es la más original que puede verse en un juego de este tipo, ya que para cada uno de ellos deberemos introducir un comando diferente con el *stick*. Sus efectos van desde la eficaz bola de fuego al curioso clon, o la posibilidad de infundir miedo a tus enemigos. Normalmente nuestra aventura transcurrirá por cauces ya clásicos: llegamos a una nueva localización, hablamos con alguien que nos encargará una misión que implicará, por supuesto, investigar un lugar determinado y acabar con decenas de enemigos para encontrar un determinado objeto que nos permita avanzar en la trama. La otra parte de la odisea recae sobre el **Dragón Arokh**. Con él recorreremos grandes distancias y acabaremos con los enemigos con gran facilidad gracias a su aliento de fuego y demás poderes. Podemos recurrir a él cuando deseemos, siempre que haya el suficiente espacio (evidentemente no podrá entrar en catacumbas, cavernas y lugares de dimensiones reducidas). En cuanto al apartado técnico, brilla a gran altura. Sin ser tan perfecto como *BG: DA*, el motor gráfico genera con bastante soltura los inmensos escenarios, y tanto los personajes principales como los monstruos están creados con gran detalle. Sólo se echan de menos detalles como una recreación más fidedigna del agua o un horizonte más lejano cuando volamos a lomos de **Arokh**. Un juego redondo.

PS2



GRÁFICOS
Sin llamar demasiado la atención por su espectacularidad, recrean perfectamente y con un *frame rate* estable el mundo de Rynn y Arokh.
8.9



JUGABILIDAD
El estilo de juego, mezcla de aventura, acción y RPG (por la evolución de la protagonista) te enganchará sin remedio.
9.4

AUDIO
El sonido de las armas, los rugidos de Arokh, las voces en castellano... Un apartado cuidado, aunque la música sólo aparece de vez en cuando.
EFECTOS 9.0
BANDA SONORA 8.4



DURACIÓN
Es sin duda alguna la aventura más larga que puedes encontrar para PS2. Pasarás horas y horas desentrañando sus misterios.
9.4



por << Dani 3 PO >>

http://www.virgin.es

SHADOW H

Virgin nos trae un juego de rol de corte clásico y de los

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** MIDWAY
- **DESARROLLADOR:** SACNOTH
- **DISTRIBUIDOR:** VIRGIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** JAPÓN
- **GÉNERO:** RPG
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 6 (3 A LA VEZ)
- **NIVELES:** 2 MAPAS
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS/INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 85 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.90 €



Sacnoth, antiguos programadores de **Squaresoft**, ya sorprendieron hace un par de años con *Koudelka*, un lanzamiento para **PSone** que levantó gran expectación. Lamentablemente tales expectativas se vieron truncadas en parte cuando el juego resultó ser una mezcla de algunas buenas ideas con otras que no lo eran tanto, y que daban al traste con la jugabilidad. El juego que tenemos entre manos, ***Shadow Hearts***, es su primer lanzamiento para **PS2**, y el estilo es bastante parecido a aquel protagonizado por la bella **Koudelka**. Un juego de rol por turnos con fondos prerrenderizados, bastante clásico en su planteamiento y con una historia atrayente. Sin embargo, y como pasó con su proyecto anterior, la cosa no acaba de cuajar del todo.

Empecemos por la historia que, como ya he dicho, es bastante interesante. Una bella muchacha, llamada **Alice Elliot**, parece ser el objeto de deseo de varios poderes enfrentados entre sí. Por un lado el ejército japonés en su afán conquistador (el juego se desarrolla a principios del siglo pasado) y por otro, un misterioso mago taoísta que reside en **Shanghai** y que pretende utilizar los poderes de la chica para efectuar un ritual demoníaco que acabaría con el mundo tal y como lo conocemos. **Alice** se encuentra en peligro, pero en su camino se encuentra con **Yuri**, un aventurero con la posibilidad de fusionarse con varios seres para aumentar sus capacidades en la lucha. Claro que **Yuri** no está muy por la labor de ejercer de niñero desinteresado. La compleja y atormentada personalidad de este protagonista, mezcla de macarra y héroe, es uno de los puntos más atractivos del juego. Además, se toparán con un monje, una atractiva espía y así hasta 6 personajes seleccionables, aunque en las batallas sólo podrán participar tres de ellos. En cuanto al sistema de juego, no hay nada que no se haya visto en infinidad de juegos similares, si exceptuamos el *Judgement Ring*. Este anillo aparece

DualShock 2

Círculo	-	L1	-
Cuadrado	Menú	R1	-
X	Aceptar	L2	-
Triángulo	Pantalla Anterior	R2	-
Cruceta	-	Select	Ayuda
Izq	Moverse	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

<Los diálogos entre los distintos personajes de *Shadow Hearts* rebosan ironía, cinismo y dobles sentidos de lo más irreverente>





...as batallas estarán a la orden del día. El protagonista, Yuri, podrá ...convertirse en diferentes seres para ganar fuerza y poderes.





...En estos sellos luminosos ...podrás guardar tu partida.

El cementerio

Visitarás este paraje en muchas ocasiones a lo largo del desarrollo del juego

Cada vez que derrotes a un enemigo sus almas desaparecerán e irán a parar a este tétrico camposanto. Según el tipo de monstruo del que se trate (agua, fuego, tierra, etc.) irá subiendo el nivel de su elemento y, cuando una de las tumbas esté llena, regulgirá. Entonces te enfrentarás a su guardián.



...EARTS

...creadores de Koudelka

Detalles



ANILLO DEL JUICIO
Este es el protagonista del sistema para realizar todas las acciones del juego. Precisión e intuición son necesarias.



BIBLIOTECA
En esta completa obra de referencia podrás consultar todos los datos sobre la vida y obra de todos los personajes.



HABILIDADES
Cada personaje cuenta con diferentes poderes que poner a prueba en los combates, desde hechizos a armas de fuego.



MAPA
A través de este envejecido documento realizarás todos los desplazamientos entre las localizaciones del juego.

en las batallas cada vez que tenemos que realizar una acción como atacar, lanzar un conjuro o utilizar un *item*. De nuestra habilidad, a la hora de apretar el botón en el momento justo, dependerá la efectividad de la acción. Otro aspecto que hace aumentar la variedad del juego es la introducción de un escenario fijo (el cementerio), al que tendremos que acudir cada cierto tiempo para acabar con la malicia acumulada por las almas de nuestros enemigos derrotados y para adquirir nuevos poderes. Buenas ideas que se ven contrarrestadas por algunos aspectos que lastran lo que podría haber sido un gran juego. Para empezar, los diálogos son demasiado largos y densos. Y teniendo en cuenta que el juego aparecerá sin traducir, el argumento se volverá algo incomprensible. Si no poseemos un nivel de inglés medio-alto seguramente al final optaremos por pasar las conversaciones por alto y centrarnos en los combates. Otro detalle que llama la atención es la poca variedad de escenarios que han creado los grafistas (por cierto, su calidad no dista mucho de los clásicos de **Square** para **PSone**). Para alargar la duración del juego se ha tomado la poco aconsejable medida de obligarnos a recorrer las localizaciones de parte a parte varias veces, lo que al final acaba cansando. Si a esto le añadimos que la libertad de movimientos y exploración es algo limitada, nos veremos avanzando sólo en pos de desenmarañar el trabajado argumento. Claro que estas desventajas serán obviadas por los seguidores de los juegos de rol por turnos, para los cuales ***Shadow Hearts*** es su mejor (y única) opción en el mercado actual.

GRÁFICOS — 6.8
Tan sólo la resolución de los personajes y los escenarios, así como algunos efectos gráficos, te recordarán que es un juego de PS2.




JUGABILIDAD — 8.5
Como casi cualquier juego de rol por turnos, sabe hacerse entretenido gracias a su mecánica. Sin embargo, se hace demasiado lento.



AUDIO — EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 7.6
Sólo en contadas ocasiones aparecerán voces en el juego. Los efectos rayan lo mediocre a veces. La música de las batallas es irritante.

DURACIÓN — 8.3
Para ser un *RPG* no es muy largo, aunque también depende de cómo lleves la aventura. De todas formas no se te hará muy corto.

PS2



por << Chip & Ce >>

KNOCKOUT KI

Las grandes estrellas del boxeo aceleran sus movimientos en

http://espana.ea.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- BOXEADORES REALES: 45
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 580 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 66.00 €



El boxeo hace su cuarta aparición en el catálogo de juegos de **PlayStation 2** con la segunda entrega de *Knockout Kings* para la citada consola. Esta nueva versión mantiene el corte tradicional que caracterizó a su antecesor y a las dos versiones que las precedieron en **PSone**, **Game Boy Color** y **Nintendo 64**. Las mejoras se han enfocado al apartado visual, para lo que se ha dotado al juego de un nuevo motor gráfico que permite acciones más rápidas, solventando uno de los problemas de *K.O. Kings 2001*, y una mejor respuesta a las órdenes enviadas a los púgiles. También se incorporan novedades en la captura de movimientos y un mayor número de polígonos por boxeador que mejoran las animaciones faciales. Junto a estas novedades técnicas, se esconden algunos de los mejores luchadores tanto del actual panorama (**Lennox Lewis**, **Óscar de la Hoya** o **Fernando Vargas**) como de todos los tiempos (**Muhammad Ali**, **Joe Frazier** o **Sugar Ray Leonard**). En total se incluyen 45 púgiles, cinco más que en la anterior versión, aunque hay que mencionar ciertas ausencias importantes, como la de **Julio César Chávez**, así como la de las boxeadoras que habían estado presentes desde la segunda entrega de la serie. El sistema de control mantiene los golpes personalizados, los combos y las provocaciones. Sin embargo, la configuración de botones ha sido totalmente renovada, destacando la entrada en juego de «L3» y



DualShock 2

○	Crouche Dcha.	L1	Protección
□	Jad	R1	Gancho
✕	Crouche Izqda.	L2	Golpe Cuerpo
△	Directo	R2	Golpe Especial
✜	-	Select	Provocación
		Start	Pausa/Opciones
L3	Dirección	L3	Esquivar
R3	Esquivar	R3	Puñetazo Alto



La nueva versión incluye más golpes y una mayor velocidad en todos los movimientos.



<Electronic Arts nos ofrece la cara más seria del boxeo alejándose de la frivolidad de *Ready 2 Rumble*>



EA ha incorporado un nuevo motor gráfico que permite realizar movimientos más rápidos.

Estrellas de ayer y de hoy

Boxeadores del panorama actual o de otros tiempos. Tú eliges







La presencia de las grandes estrellas del cuadrilátero es uno de los aspectos más destacados. Dentro de los 45 púgiles, comparten escenario grandes leyendas, encabezadas por **Muhammad Ali**) con algunas de las estrellas actuales (entre las que destaca **Lennox Lewis**).

Detalles







MODOS
Aparece el modo Eliminatoria en el que pueden participar 8 ó 4 púgiles. Con respecto a la anterior versión, desaparece el modo Sin Reglas y Combates Históricos.

ESCENARIOS
Se incluyen 10 escenarios clásicos en los que se han celebrado algunas de las veladas más famosas. Los recintos elegidos van desde el *Caesars Palace* hasta el *Wembley Arena*.

CÁMARAS
Los combates pueden seguirse desde 7 cámaras diferentes, incluidas dos en primera persona, y se añade la posibilidad de repetir una acción en cualquier momento.

NGS 2002

el cuadrilátero de PlayStation 2

«R3». En las opciones, el modo Carrera sigue siendo el apartado más destacado, pero hay que señalar que han desaparecido las pruebas de Entrenamiento a la vez que aumenta el papel de un representante con un aspecto bastante mafioso. Por otra parte, se incorpora la opción Torneo (un campeonato por eliminatorias) y se suprimen el modo *Slugfest* (sin reglas) y los combates históricos. El programa establece el ambiente del boxeo mediante 10 escenarios reales y una banda sonora en la que el *hip hop* está continuamente presente. En definitiva, la nueva versión de la saga pugilístca de **EA** tiene como principal valor añadido una mayor velocidad en los movimientos de los boxeadores, manteniendo la línea que ha caracterizado a la saga más prolífica en la historia del boxeo.





Carrera

Llegar a lo más alto, partiendo desde la nada, es el reto incluido en la modalidad Carrera

Una vez más, el modo Carrera es la estrella del programa. Como es habitual, la tarea consiste en crear un púgil (aspectos físicos y técnicos incluidos) y llevarlo hasta lo más alto de la clasificación mundial. Para ello, hay que derrotar a 15 rivales repartidos en cuatro niveles diferentes. El último obstáculo es **Muhammad Ali**.



GRÁFICOS 9.2
EA une la calidad de la reproducción de los boxeadores a una mayor velocidad de movimientos. Visualmente el programa está muy bien.





JUGABILIDAD 8.9
Se aleja de los combates *arcades* debido al nuevo sistema de control, al aumento de golpes disponibles y a la eliminación del modo *Slugfest*.

AUDIO EFECTOS 9.0 BANDA SONORA 8.8
El juego está rodeado de música *hip hop*, lo que puede resultar pesado. Hay dos comentaristas que narran los combates en inglés.

DURACIÓN 8.9
El modo carrera es, sin duda, el que ofrece un reto de mayor duración. Para llegar a luchar con los mejores serán necesarios muchos combates.

PS2



TEST

por << Molokai >>

www.thqs3.com

WWF SM

El deporte y el espectáculo se combinan de la manera más

Ficha técnica

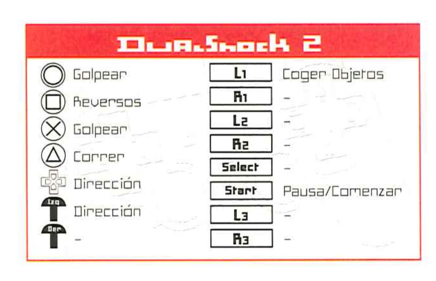
- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: YUKE'S
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: EE.UU-JAPON
- GÉNERO: LUCHA LIBRE
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- LUCHADORES 36
- COMPETICIONES 10
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 173 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 66,05€



Más cerca del simulacro que de un verdadero deporte, el *wrestling* es un espectáculo que encandila a las masas en países como **Japón** o **EE.UU.** Fuera de sus fronteras su popularidad disminuye muchos enteros y es por ello que muchos programas de lucha libre no ven la luz en nuestro mercado. Este ***WWF SmackDown! Just Bring It*** es el primero que se asoma al catálogo patrio de **PlayStation 2** y aportará al mismo un buen puñado de brutales luchadores dispuestos a zurrarse, previo ritual amenazador, a la menor oportunidad. En efecto, la enorme cantidad de modalidades de combate se ve enriquecida con la posibilidad de pelearse por cada uno de los rincones del *backstage* de los recintos. La teatral puesta en escena, con la presentación de los personajes con toda su parafernalia, es realmente espectacular. A la hora de la verdad no puede decirse que el modelado de los luchadores, ni las texturas de los escenarios rayen a nivel excesivamente alto, pero queda compensado con creces gracias a



Undertaker además de ser uno de los mejores luchadores es también uno de los más chulos. Su aparición a lomos de una moto es de las que hacen época.



DualShock 2

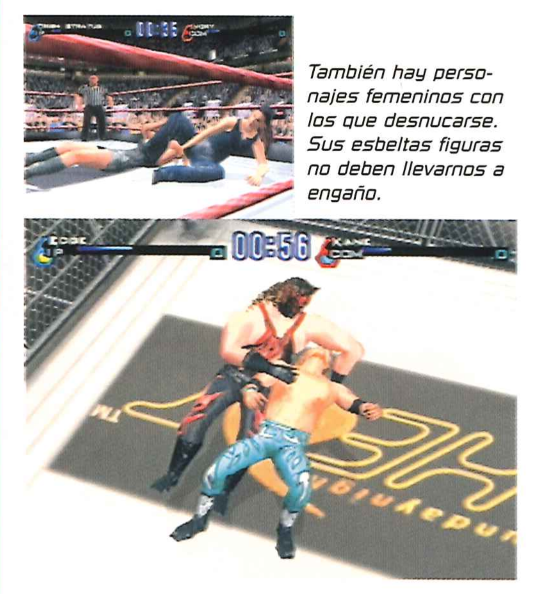
○	Golpear	L1	Coger Objetos
□	Reversos	R1	-
✕	Golpear	L2	-
△	Correr	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-



La lucha continúa más allá del ring

Cualquier lugar, por extraño que parezca, es bueno para sacudirse

Peleas individuales, *Tag, 6 Man Tag* o *Royal Rumble* forman parte de la amplia oferta de ***WWF Smackdown***. La lista de posibilidades no acaba aquí. Podemos enfrentarnos con mesas de por medio o trasladar la acción a cada uno de los rincones y dependencias del *backstage*. Los vestuarios, oficinas, pasillos o el *parking* serán improvisados escenarios para las disputas. En determinados momentos, la acumulación de personajes hace que algunas habitaciones parezcan el camarote de los hermanos **Marx**. Además, podremos sacudir con los objetos que vayamos encontrando.



También hay personajes femeninos con los que desnucarse. Sus esbeltas figuras no deben llevarnos a engaño.

Detalles



LA JAULA
Los barrotes metálicos no pueden faltar en ningún juego de lucha que se precie. En una de las modalidades vencerá el que trepando llegue hasta el otro lado.



CREAR LUCHADORES
Es posible elaborar una bestia a nuestra medida. Además de dotarle de las habilidades oportunas podremos dejarlo hecho un auténtico adefesio.



MODO HISTORIA
Un aburrido *manager* dará instrucciones y propondrá diferentes enfrentamientos a los indecisos candidatos. El desarrollo es un tanto lento y se hace pesado.




OBJETOS
En ocasiones no bastan los puños y las patadas. Es el momento de hacerse con sillas, cubos de basura, fregonas o cualquier otro elemento a nuestro alcance.

<THQ nos ofrece un abrumador surtido de modalidades>

ACK DOWN! JUST BRING IT

explosiva y estremecedora

una animación muy buena. El repertorio de llaves y golpes es bastante completo, de rápida ejecución, y los movimientos de cámara que permiten seguir las peleas son plenamente efectivos. **The Rock**, **Undertaker Tazz** o **Kurt Angle** son parte del nutrido elenco de variopintos personajes a nuestra disposición. Algunos solamente podremos elegirlos tras trabajar duramente en el *ring*. Si los tipejos que nos ofrece ***WWF*** (con cuyos derechos se hizo **THQ**, arrebatándoselos a **Acclaim**) no nos parecen suficientes, podemos optar por crear a nuestro propio engendro, dotándole de la apariencia más terrible que podamos y escogiendo las habilidades que mejor se adapten a nuestro gusto. En definitiva, el aficionado apreciará en ***WWF SmackDown! Just Brig It*** suficientes motivos para su adquisición, encontrando en él características similares a las que ya vimos en títulos como el *Royal Rumble* de **Dreamcast**, pero con las significativas mejoras que **PlayStation 2** proporciona en todos los apartados técnicos. Tampoco hay que olvidar la presencia de personajes femeninos, perfectamente capaces de derribar a las paquidérmicas moles masculinas que se tercien casi sin pestañear.



El despliegue de llaves e inmovilizaciones es considerable. La crueldad de algunas no tiene límite.



GRÁFICOS 8.4
Uno de los puntos fuertes del programa es el espléndido movimiento de cámara. La animación está por encima del modelado de los *wrestlers*.



JUGABILIDAD 8.5
La realización de los ataques básicos no plantea dificultades, incluso para los no iniciados. Modalidades para hartarse.

AUDIO EFECTOS 7.5 / BANDA SONORA 7.8
Cada luchador entra en acción acompañado de su propia música de presentación. Los golpes y caídas sobre la lona suenan discretamente.



DURACIÓN 8.3
Llevará un tiempo descubrir todo el arsenal de artimañas con que los numerosos personajes destrozan a los rivales.

PS2



por << Doc >>

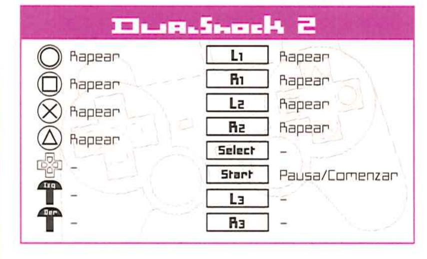
Detalles

MODO VERSUS
En este nuevo *Versus* tendremos que rapear libremente mejor que nuestro contrincante, al más puro estilo *Freestyle*.

TUS «COLEGAS»
A lo largo de la aventura, nos encontraremos con viejos conocidos como **PJ Berry**, **Joe Chin**, **Chop Chop Master Onion** y hasta **Lammy**.

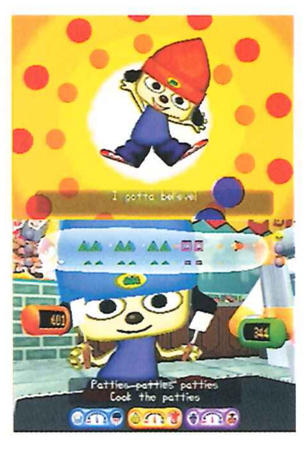
<El simpático perro rapero regresa con *Parappa The Rapper 2*>



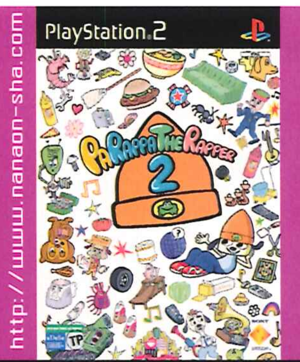


DualShock 2

○	Rapear	L1	Rapear
□	Rapear	R1	Rapear
✕	Rapear	L2	Rapear
△	Rapear	R2	Rapear
✣	-	Select	-
Izq.	-	Start	Pausa/Comenzar
Der.	-	L3	-
	-	R3	-



Parappa es capaz de solucionar todos sus problemas a golpes de «I Gotta Believe!».



http://www.nanaon-sha.com

PARAPPA THE RAPPER 2

El cándido amante del «oldschool» rap llega a PS2

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NANA ON SHA
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS DE JUEGO: 3
- ESCENARIOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 131 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99 €



El perro con más ritmo de la historia de los videojuegos regresa al universo **PlayStation** a través de los 128 *bist* de **Sony**. En esta ocasión, **Parappa** se enfrentará a una extraña invasión de fideos que está azotando la ciudad donde vive. Esta segunda entrega de *Parappa The Rapper* ha visto su motor gráfico completamente remozado, haciendo gala de multitud de escenas generadas en tiempo real con diversos efectos visuales, aunque el peculiar aspecto de los personajes (parecen de papel) se ha mantenido idéntico al de la primera entrega. Para los que aún no conozcan la saga de *Parappa*, cabe destacar que el juego que impulsó la revolución del género musical tal y como ahora lo conocemos, mucho antes que la famosa saga *BeatMania* de **Konami**. Esta segunda entrega trae numerosas novedades, entre las que podríamos destacar un modo *Versus Freestyle* (tendremos que rapear mejor que nuestro contrincante) y un sistema para descubrir opciones extra y novedades en cada escenario que implica completar el juego en varias ocasiones. Si te gustó el primer *Parappa*, esta segunda entrega no te decepcionará. Si todavía no conoces la saga y te gusta el *hip hop*, dale una oportunidad al «B-Dog» de **Sony**. ▮

GRÁFICOS — 8.7
La original puesta en escena por el primer *Parappa The Rapper* se ha mantenido en esta segunda entrega, aunque mejorada técnicamente.



JUGABILIDAD — 8.5
Parappa fue el título musical que lo empezó todo, mucho antes que *BeatMania*. A los más expertos les parecerá demasiado fácil.



AUDIO — EFECTOS 9.5 / BANDA SONORA 9.5
Sin duda alguna, lo mejor del título de **Sony**, aunque en ocasiones dependerá de tu destreza. En su BGM han intervenido grupos como *De La Soul*.



DURACIÓN — 8.0
Si has jugado al primer *Parappa*, no te será difícil completarlo, pero para descubrir ciertos secretos tendrás que hacerlo en repetidas ocasiones





Detalles



SPACE MICHAEL
«Space» **Michael Jackson** es uno de los humanos en las garras de los *morolians*. Si le rescatamos, **Ulala** bailará como él.



AUDIENCIA
Para cruzar cada una de las fases deberemos superar unos niveles de audiencia. Al llegar al 95%, **Ulala** adquirirá un aura rosada.

<*Space Channel 5* es, junto a *Rez*, uno de los más originales títulos>









DualShock 2

○	Rayo Rescate	L1	-
□	-	R1	-
✕	Rayo Enemigo	L2	-
△	-	R2	-
Cruceta	Bailar	Select	-
Stick izq.	-	Start	Pausa/Comenzar
Stick der.	-	L3	-
		R3	-



http://www.u-ga.com

SPACE CHANNEL 5

Únete a Ulala en su «baile» contra los torpes morolians

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: UNITED GAME ARTISTS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 1
- ESCENARIOS: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 70 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,99 €

AXDO

Tras más de un año, desde su aparición en **Dreamcast**, *Space Channel 5* hace por fin aparición en **PS2**. **Sega** ha realizado una conversión de su título musical estrella casi idéntica a la aparecida en el mercado para **DC**, aunque posee ciertos detalles que, lejos de convertir a ***Space Channel 5*** en uno de los mejores títulos musicales, lo hacen aún peor que la versión para la máquina de **Sega**. Algunos de sus puntos débiles son la falta absoluta de elementos exclusivos para **PS2**, y el hecho de no poseer ningún tipo de filtrado o *anti-alias* en sus gráficos, algo que hace los fondos de los escenarios (en formato MPEG-2) excesivamente borrosos. Dejando de lado estos pequeños fallos, ***Space Channel 5*** es un original título musical en el que tomaremos el papel de **Ulala**, reportera espacial, en su periplo por liberar al mundo de una amenaza alienígena. Para lograrlo, tendremos que imitar los movimientos de los *morolians* (así se llaman los alienígenas) y, con la ayuda de nuestra pistola de rayos, eliminar a los extraterrestres o rescatar a los humanos. ***Space Channel 5*** es, junto a *Rez*, uno de los juegos más originales de **PS2**, aunque no supone un importante salto cualitativo frente a su homónimo de **Dreamcast**.



GRÁFICOS — 8.6
El título de **Sega** no posee malos gráficos, aunque el hecho de no poseer *anti-alias* muestra sus escenarios (FMV) muy borrosos.

JUGABILIDAD — 7.8
No es uno de sus puntos fuertes. No sólo ofrece pocas posibilidades, sino que en ocasiones el control no responde adecuadamente.



AUDIO — EFECTOS 9.3 / BANDA SONORA 9.4
Al igual que en la versión **Dreamcast**, este apartado es el mejor del juego. Su banda sonora, mezcla entre *funky* y electrónica, es genial y pegadiza.



DURACIÓN — 8.0
Aunque resulta algo más complicado que su más directo rival, *Parappa The Rapper*, una vez completado no nos llamará demasiado la atención.

PS2



por << Chip & Ce >>

http://www.eidosinteractive.co.uk

SALT LAK

Seis pruebas completan el juego oficial de las

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: ATD
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PRUEBAS: 6
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 64 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 60.04 €



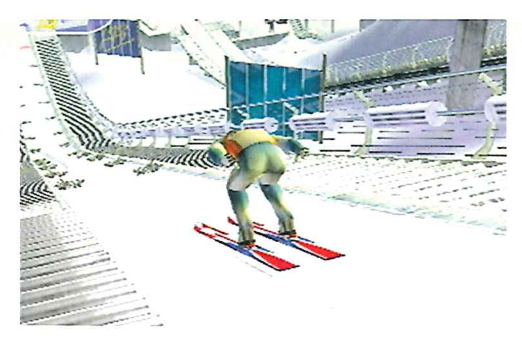
Ante la inminente llegada de los juegos olímpicos de invierno, a disputar en **Salt Lake City**, el mundo de los videojuegos no duda en hacerse eco del citado evento. Así, tras el reciente *ESPN International Winter Sports* (**Konami**), **Eidos** ha preparado un segundo juego con el que busca hacerse un hueco dentro del género. El nuevo programa cuenta con la licencia oficial de las olimpiadas, aspecto que se pone de manifiesto en los escenarios construidos mediante imágenes vía satélite. En este sentido es curioso que **U.S. Gold**, una de las compañías integradas dentro de **Eidos**, fuera la poseedora de la licencia de los juegos de 1994, a los que dio luz en *Winter Olympic Gold*. ***Salt Lake 2002*** sigue la misma línea de todos sus antecesores recogiendo una serie de disciplinas relacionadas con los deportes de invierno. Concretamente se han elegido seis pruebas en las que los deportes alpinos (*slalom*, descenso y *snowboard*) tienen el mayor peso. En estas pruebas la velocidad es el componente fundamental, utilizando un sistema de control muy similar. Se añaden otras tres disciplinas (*bobsleigh*, salto de esquí y saltos libres) que son las que aportan



Las secuencias dan un toque de espectacularidad a las pruebas, permitiendo observar a los participantes de cerca.

DualShock 2

○	Comandos	L1	-
□	Freno/Coman.	R1	-
✕	Acelerar/Coman.	L2	-
△	Cámaras	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	Pausa
Izq.	Dirección	Start	-
Der.	-	L3	-
		R3	-



Además de varias cámaras para seguir las pruebas, se incluyen repeticiones.

<El programa tiene en *ESPN International Winter Sports* su gran rival>

Detalles



DESCENSO
Aunque la velocidad es lo que prima en esta prueba, no resulta fácil pasar por todas las puertas.



SLALOM
Para indicar mejor la trayectoria del esquiador van apareciendo de forma simultánea unas líneas de bandera a bandera.



SNOWBOARD
El *slalom* en *snowboard* es la única prueba que se disputa con dos jugadores de forma simultánea.



BOBSLEIGH
En este caso se ha optado por la modalidad por parejas, siendo fundamental lograr impulso en los momentos iniciales.



SALTO DE ESQUI
Comparándolo con su competidor, el control es bastante más sencillo. Sólo se recoge la modalidad de K-120.



SALTO LIBRE
El control es similar al de los juegos musicales, siendo necesario coordinar el *pad* direccional con diferentes botones.







En la modalidad de salto libre, se puede optar entre una amplia variedad de piruetas. A más dificultad, más puntos.

E 2002

Olimpiadas de invierno

algo de variedad. Mencionar que de todas estas pruebas, sólo el salto libre y el *slalom* en *snowboard* no aparecen en su rival *ESPN International Winter Sports* que, por el contrario, cuenta con cuatro disciplinas más que el programa de **Eidos**. En el sistema de control también hay ciertas similitudes, tanto en las pruebas de esquí como en el salto libre, donde se utiliza el sistema de los juegos musicales ya empleado en el patinaje artístico del título de **Konami**. Sin embargo, ***Salt Lake 2002*** presenta un menor número de botones útiles en cada prueba lo que constituye la principal diferencia con su directo competidor. Gráficamente destaca la posibilidad de elegir entre varias cámaras, las espectaculares repeticiones y las secuencias de animación. También es justo destacar que el programa de **Eidos** es netamente superior tanto en los apartados de música y doblaje (con comentarios en castellano) como en el apartado de opciones, el cual presenta una oferta considerable. Sin duda, estos aspectos buscan contrarrestar la reducida oferta de pruebas de las olimpidas de invierno y la monotonía en el sistema de control de juego.



Espíritu olímpico

Uno de los grandes alicientes del juego de Eidos es contar con la licencia oficial de los juegos olímpicos de invierno de Salt Lake City

Los escenarios son un fiel reflejo de los lugares donde se disputan las próximas olimpiadas de invierno. Para lograrlo se han utilizado imágenes obtenidas vía satélite. Además, a lo largo del juego, se observan algunos detalles que realzan el espíritu olímpico. En este sentido, se incluyen las ceremonias de inauguración y clausura, así como las de entrega de medallas. En los comentarios, a veces bastante «sensibleros», también se hacen algunas referencias a la importancia de participar.



GRÁFICOS 8.8
Gráficamente lo más destacado son las magníficas repeticiones y las numerosas secuencias de animación.



JUGABILIDAD 8.0
La reducida oferta de pruebas y la escasez de botones que se emplean en cada una de ellas, hacen que el juego sea un poco monótono.





AUDIO EFECTOS 9.0 / BANDA SONORA 8.8
Se incluyen canciones de actualidad aunque no acompañan al estilo de la prueba elegida. Los comentarios, en castellano, realzan el espíritu olímpico.





DURACIÓN 8.4
La variedad de opciones es uno de los puntos fuertes con respecto a su rival. Además, cuenta con cinco niveles de dificultad.

PS2



<Pete tendrá que captar los momentos más hilarantes, llamativos e inusuales>

Detalles



CAMEOS
Cada escenario posee su grupillo de «famosetes»: **Doraemon, Godzilla...**



VERSIÓN JAPONESA
La versión nipona permite conectar una cámara USB para que nuestras caras aparezcan en el juego.

Cada escenario oculta una buena cantidad de detalles cómicos. En la pantalla, una especie de Superman en una cabina.

DualShock 2

○	-	L1	Usar Flash
□	-	R1	Hacer Foto
✕	Saltar	L2	Zoom
△	-	R2	Fijar Objetivo
		Select	-
Cruceta	Mover Objetivo	Start	Pausa/Comenzar
Izq	Mover Objetivo	L3	-
Der	-	R3	-

http://www.irem.co.jp

POLAROID PETE

Conviértete en el paparazzi de las situaciones delirantes

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: JVC
- DESARROLLADOR: IREM
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 1
- ESCENARIOS: 12
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 294 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99 €



Irem, compañía creadora de clásicos como *R-Type* o *Hammerin' Harry*, vuelve, con **Polaroid Pete**, a desarrollar títulos para consola tras un largo paréntesis. **Polaroid Pete** es nada menos que la secuela de *Gekisha Boy* (*Gekibo*), título aparecido hace muchos años para **PC Engine**, y con el que comparte su hilarante desarrollo y su cómico estilo gráfico. Tu misión en el juego consistirá en recorrer diferentes escenarios (con *scroll* automático), mientras fotografías las más divertidas situaciones y los personajes más llamativos. En cada uno de los escenarios tendremos que superar una determinada puntuación y fotografiar ciertos elementos para avanzar en el juego. Como se puede observar en las pantallas, **Irem** ha recuperado el personaje bidimensional del primer *Gekibo* y lo ha adaptado a escenarios de estructura 3D, así como todos los personajes y elementos que los pueblan, mostrando un aspecto similar al de la saga Parappa *The Rapper*. **Polaroid Pete** no es un título de una calidad técnica desbordante y ni siquiera podríamos compararlo con los mejores programas de **PS2**, pero su simple y original desarrollo y sobre todo su delirante tratamiento gráfico, agradarán al jugador que busca la diversión más directa.

Gráficos
8.1 Aunque su aspecto bidimensional no es demasiado innovador (recuerda a *Parappa The Rapper*), su cómico estilo visual le hace ganar enteros.



Jugabilidad
7.8 El sistema de juego de *Polaroid Pete* no es de lo más completo que hemos visto, pero muestra un desarrollo de lo más original.

Audio
EFECTOS **8.4**
BANDA SONORA **8.4**
La banda sonora no es nada del otro mundo, aunque los efectos de sonido de *Polaroid Pete* están acorde con su delirante estilo gráfico.



Duración
6.8 Una vez que aprendamos a hacer buenas fotos y esquivar obstáculos, no nos será muy difícil completar todos los niveles del juego.

PS2

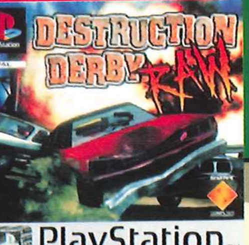


Ojalá todo en esta vida
se pudiera recuperar.

Platinum.
La serie que
recupera los
mejores juegos
de PlayStation
a un precio
muy especial.
23,98 €*

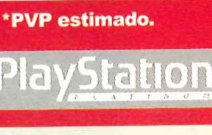








*PVP estimado.

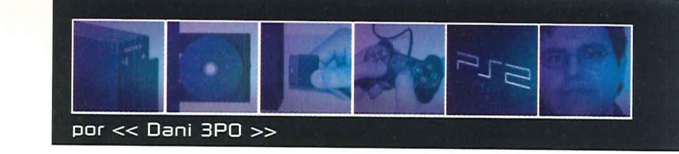


Todo el **PODER** en tus **MANOS**
es.playstation.com

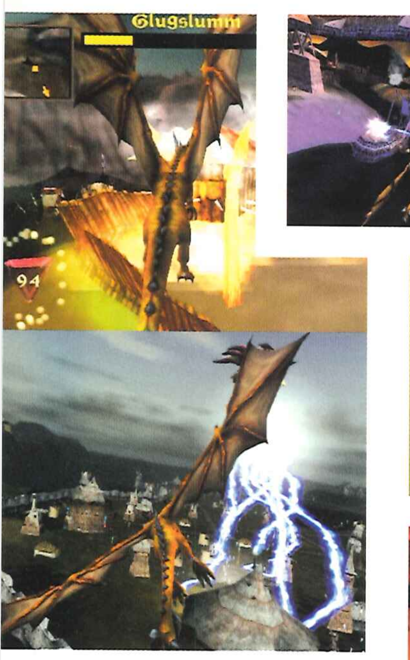
TODOS LOS JUEGOS DE PLAYSTATION
SON COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.

TBWA



por << Dani 3PO >>





Detalles



PODERES DRACONINOS
Según la gema que obtengamos podremos atacar con uno u otro poder (fuego, hielo, etc.).



CONSTRUCCIONES
Durante el juego sobrevolaremos ciudades y castillos habitados por malignos orcos.

DualShock 2

○	Comer	L1	Mover Izquierda
□	Poder Dragón	R1	Mover Derecha
✕	Ataque	L2	Dar Vuelta
△	Súper Ataque	R2	Looping
✥	-	Select	-
IZQ.	Mover Dragón	Start	Pausa/Menú
DER.	-	L3	-
		R3	Cambiar Modo

<Las fases donde manejamos al Dragón en «Drakan» superan a este juego>

Los efectos de luz serán recurrentes a lo largo del juego. Lástima que siempre vengan de los enemigos.







http://3DO.com

DRAGON RAGE

Dragones, mazmorras, orcos, catapultas y.... 3DO

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: 3DO
- DESARROLLADOR: 3DO
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MODOS DE JUEGO: 1
- NIVELES: 16
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 80 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.99 €

Hace ya un par de meses que ***Dragon Rage*** fue lanzado en **EE.UU.** y desde allí nos han llegado opiniones más o menos favorables sobre este nuevo juego de **PS2**. Procediendo de donde procede, ya nos temíamos que no haría temblar a los grandes de **PS2**, pero al menos era un concepto de juego relativamente original y no una entrega más de alguna de las «grandes» sagas de **3DO**. ***Dragon Rage*** nos pone en la escamosa piel de **Cael Cyndar**, un dragón como los de antes, que deberá liberar su mundo del acoso de los orcos (especie muy popular ahora mismo). Para ello, cuenta con las armas típicas de los de su especie: sus poderosas garras, fauces y su aliento, que podrá ser fogoso, gélido o de otro tipo según las gemas que vaya recogiendo. El sistema de juego se parece a la conocida saga *Panzer Dragoon* de **Sega**, aunque con algo más de libertad en nuestros movimientos. Lo malo es que no incluye ningún sistema para apuntar, será nuestro dragón quien decida el objetivo por nosotros. La acción se limita a una pulsación constante del botón de fuego con la esperanza de impactar en algún enemigo. De nuevo una buena idea que se va a pique a causa de un desarrollo aburrido.



GRÁFICOS — 7.9
Normalitos tirando a mediocres. El diseño del dragón es ridículo, aunque sus animaciones son algo mejores. El juego se mueve bien. Algo es algo.



JUGABILIDAD — 6.8
Para ser un shoot'em-up es bastante confuso. Nunca tendrás un control total sobre el dragón. Además es muy repetitivo.



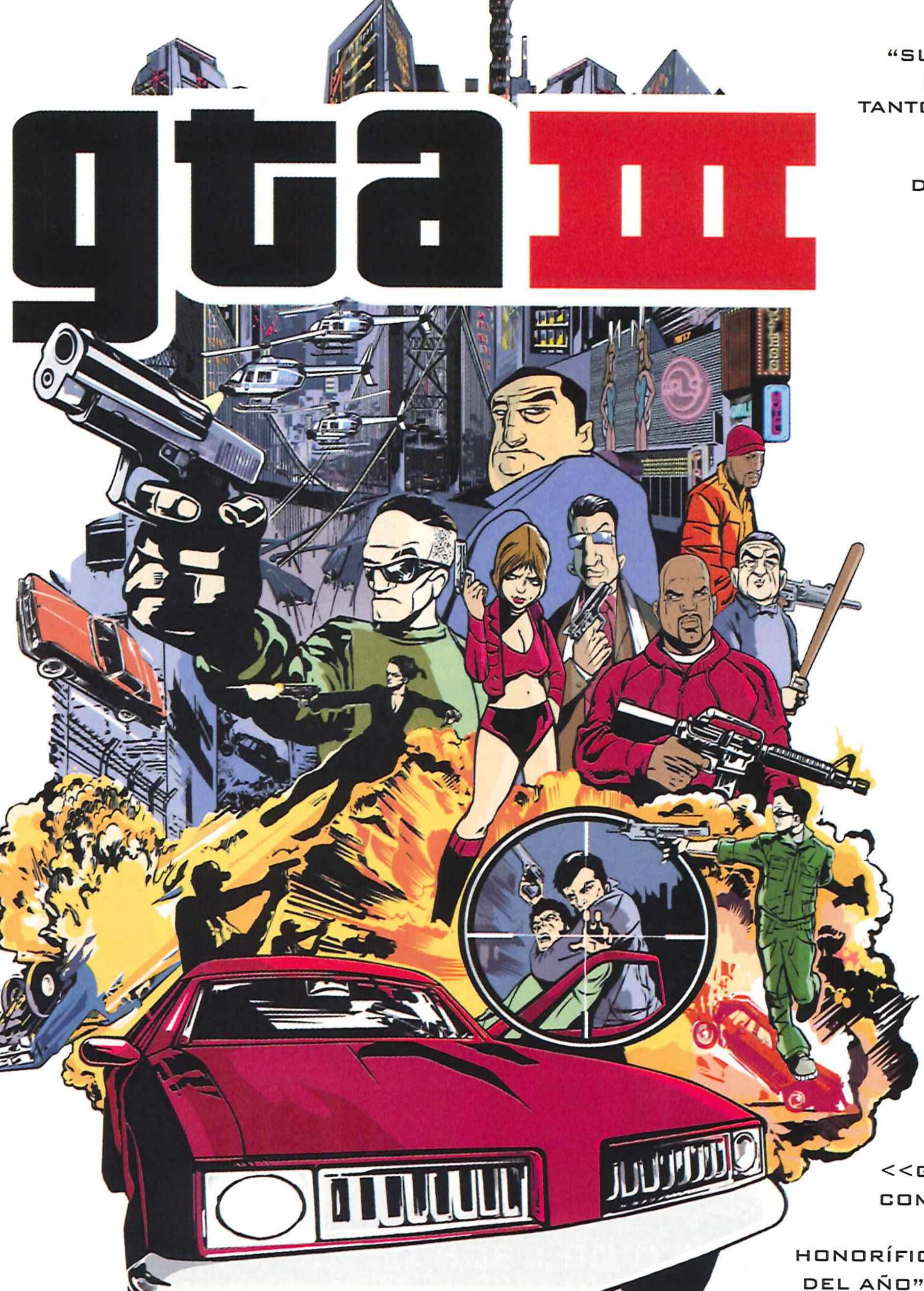
AUDIO — EFECTOS 7.3 / BANDA SONORA 7.1
La música pasará sin pena ni gloria por vuestros altavoces. El juego cuenta con gran cantidad de voces y además dobladas al castellano.

DURACIÓN — 8.0
Es un juego bastante largo, pero a costa de repetir una y mil veces la misma situación. No creo que llegue a engancharte realmente.

PS2



"TODO EL JUEGO ESTARÁ REPRESENTADO EN 3D, DEJANDO LOS GRÁFICOS PRE-RENDERIZADOS Y LOS SPRITES 2D EN EL OLVIDO Y SUMERGIÉNDONOS COMPLETAMENTE EN UN ENTORNO DE PELÍCULA. TODO ESTÁ DISPUESTO PARA DEMOSTRARNOS LO REAL QUE PUEDE LLEGAR A SER UN VIDEOJUEGO"
PLAY2DVD



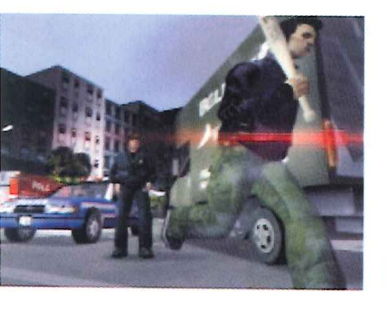
"SU IMPECABLE REALIZACIÓN EN TODOS LOS ASPECTOS, TANTO GRÁFICA, COMO SONORA Y SU ELEVADO ÍNDICE DE ADICCIÓN, DIVERSIÓN Y DIFICULTAD, LO HACEN UNA COMPRA OBLIGADA PARA CUALQUIER POSEEDOR DE UNA PS2"
MERISTATION.COM

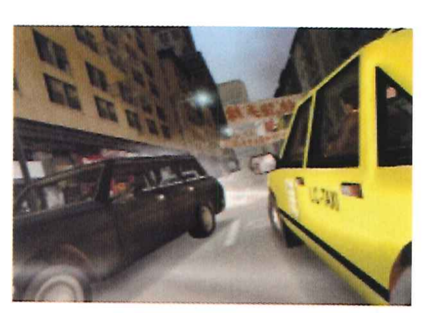
"GRAND THEFT AUTO 3 EL JUEGO MÁS SALVAJE, IMAGINATIVO Y DIVERTIDO QUE JAMÁS HE VISTO EN MUCHOS AÑOS. SE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS MÁS IMPRESIONANTES TÍTULOS PARA PLAYSTATION 2."
IGN.COM PREVIEWS

" DESDE ROCKSTAR SE ESTÁ LLEVANDO A CABO LA CREACIÓN DE LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA CON UNA NOVEDAD QUE SOBRESALE SOBRE TODAS LAS DEMÁS CON RESPECTO A SUS PREDECESORES: SERÁ COMPLETAMENTE EN 3D"
GAMESREVIEW

<<GTA3>> SE HA DESTACADO COMO UN SERIO ASPIRANTE A HACERSE CON EL TÍTULO HONORÍFICO DE "JUEGOREVELACIÓN DEL AÑO" GRACIAS A SU TREMENDA ACCIÓN, EXPLOSIVA -NUNCA MEJOR DICHO- JUGABILIDAD E INAGOTABLE DIVERSIÓN.
HOBBY CONSOLAS

"GRAND THEFT AUTO III, IMPACTANTE EN 3D"
OFFICIAL PLAYSTATION 2



"GTA3, EL JUEGO PERFECTO PARA TU PS2"
¡ARRASANDO EN TODO EL MUNDO!

HOBBY CONSOLAS: VALORACIÓN 93
MERISTATION: VALORACIÓN 9.6
PS2 OFICIAL VALORACIÓN 9.5
PLAYMANÍA VALORACIÓN 10

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3

"PlayStation" y el logo de la Familia "PS" son marcas comerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los Derechos Reservados. Fabricado en Austria. Grand Theft Auto III y el logo de Grand Theft Auto son marcas comerciales de DMA design. DMA design y el logo de DMA son marcas comerciales de Take Two Interactive Software Europe Ltd. Rockstar Games y el logo de Rockstar Games son marcas comerciales de Take Two Interactive Software Europe Ltd 2001. Todos los Derechos Reservados. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños









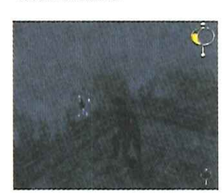
DISTRIBUIDO POR:


www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Detalles



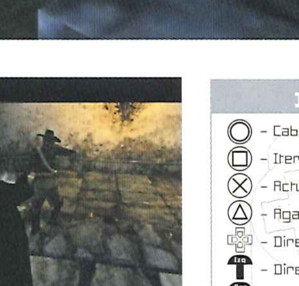
PRIMERA PERSONA
Al hacernos con una pistola podremos apuntar desde esta peculiar vista. La imprecisión y el escándalo que levanta la hacen poco recomendable.



SALVAR
En estos carteles repartidos por el mapeado podremos salvar la partida utilizando la espada.

<Si hubieran versionado «La Máscara del Zorro», al menos saldría la Zeta>







Las escenas de lucha son espectaculares, aunque tan aburridas que desearás que no sucedan.

DualShock 2

○	- Caballo	L1	- -
□	- Items	R1	- Vista
✕	- Actuar	L2	- Correr
△	- Agacharse	R2	- -
Cruceta	- Dirección	Select	- Pausa
Stick izq.	- Dirección	Start	- Menú
Stick der.	- Cámara	L3	-
		R3	-



LA SOMBRA DEL ZORRO

Cryo nos trae un zorro de capa caída

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CRYO
- DESARROLLADOR: IN UTERO
- DISTRIBUIDOR: CRYO
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: CD ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 7
- N. DE DIFICULTAD: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- MEMORY CARD: 144 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 60,04 €



La Sombra del Zorro pertenece a esa clase de juegos atractivos en un principio, por la idea y el planteamiento, pero que se vuelven injugables tras unos pocos minutos. Y es que los franceses de **In Utero** (responsables también del poco agraciado *Evil Twin*) no parecen tener muy claro de qué va esto de hacer un juego mínimamente divertido. De acuerdo que gráficamente no es del todo malo y desde luego es original, pero la suma de sus elementos da como resultado algo diametralmente opuesto a un buen juego. El concepto, una aventura de combate y exploración en tercera persona, muy en la línea *Tomb Raider* y, además de manida, está muy mal desarrollado. Las luchas contra los enemigos se llevan a cabo mediante combinaciones de botones que debemos introducir rápidamente. Al principio es curioso el método, pero luego se vuelve monótono. Las misiones que debemos cumplir son confusas y nos pasaremos gran parte del tiempo deambulando sin rumbo por los escenarios. Todo esto por no hablar de las dudosas referencias históricas de que hace gala el título. Mezclar la Revolución Francesa con las aventuras del **Zorro** no parece lo más acertado. Otra vez **Cryo** desperdicia una buena licencia.



GRÁFICOS — 7.5
Lo mejor del juego, sin duda. No porque sean espectaculares, pero al menos cumplen su función y no llaman la atención por defecto.



JUGABILIDAD — 5.9
Partiendo de un concepto ya muy visto, se ha creado una aventura que aburre a partir de los cinco primeros minutos.



AUDIO — EFECTOS 6.5 / BANDA SONORA 6.1
La banda sonora emplea melodías de «inspiración» andaluza para crear ambiente, aunque queda bastante ridícula. El sonido normalito.



DURACIÓN — 6.7
Todo depende de tu aguante y tu pasión por El Zorro. Si no eres muy fan no encontrarás alicientes para seguir jugando.





FECHA LANZAMIENTO: 8 DE MARZO



64,99

Promoción válida hasta fin de existencias. No acumulable a otras ofertas o descuentos

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO









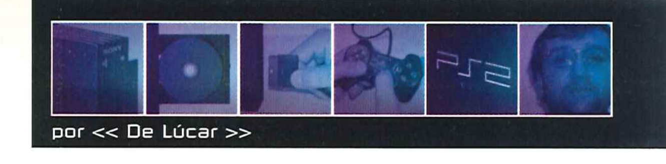


pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Busca tu tienda Centro MAIL más cercana en las páginas de publicidad de esta revista.

TEST

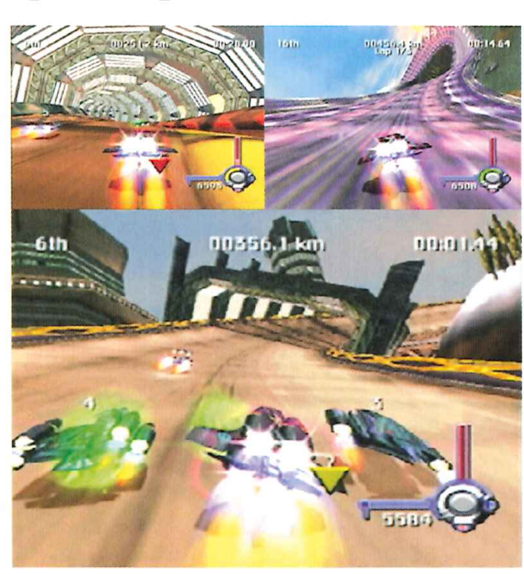


<Con *WipeOut Fusion* en el mercado, *G-Surfers* es una apuesta muy arriesgada>



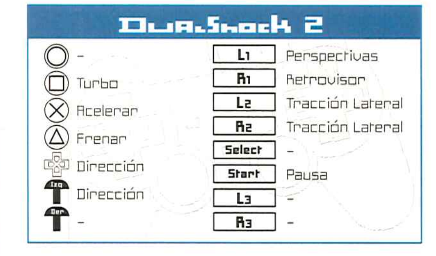
Como podéis ver, los circuitos cuentan con giros, rizos y saltos casi imposibles.





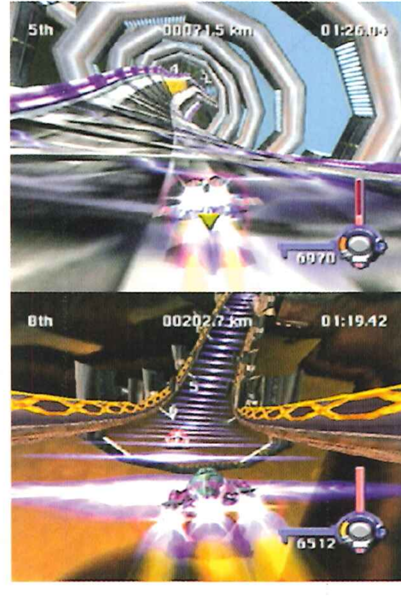
En pocas ocasiones viviréis duelos como el que veis en pantalla: codo con codo contra nuestro rival.





DualShock 2

○	-	L1	Perspectivas
□	Turbo	R1	Retrovisor
✕	Acelerar	L2	Tracción Lateral
△	Frenar	R2	Tracción Lateral
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

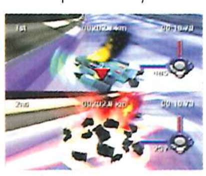


La única manera de no perder el tren de la carrera es usar todas las zonas turbo.

Detalles



EDITOR
Es uno de los aspectos más trabajados del juego. Podrás hacer los circuitos más impensables y raros.

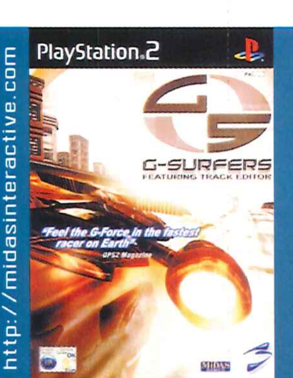


DOS JUGADORES
No mejora lo visto en un jugador, pero cuenta con los mismos modos.



NAVES
Cada una de las 16 naves iniciales tiene sus propias características técnicas.

http://midasinteractive.com



G-SURFERS

Un intento fallido de emular el estilo de juego WipeOut

Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: VIRGIN
- DESARROLLADOR: MIDAS GAMES
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- NAVES: 16
- EDITOR DE CIRCUITOS: SÍ
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 100 KB (MÍNIMO)
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99 €



Después de ver ***G-Surfers***, nos preguntamos si sus programadores desconocen la existencia de *WipeOut Fusion* o si, simplemente, son unos osados que no le temen a nada. Cuando uno toma como modelo a un título consagrado, lo mínimo que puede hacer es superarlo claramente en algún apartado o, al menos, aportar algo novedoso. No es el caso de ***G-Surfers***. Ni roza los niveles de calidad técnica (el movimiento es realmente brusco), ni es comparable en su impecable y depuradísimo diseño gráfico (esto es una triste y desangelada imitación), ni, y esto es lo más grave, su jugabilidad alcanza las cotas exigibles en este género. ***G-Surfers*** es una carrera alocada y frenética en la que perder posiciones es tremendamente fácil y recuperarlas requiere grandes esfuerzos. La brusquedad de movimientos, los complejos trazados y la velocidad extrema es una combinación ideal para tener fallos y lamentarlo el resto de la partida. En otros juegos, esta batalla resulta interesante pero en ***G-Surfers***, no. Que cuente con un editor potente, para hacer nuestros propios circuitos, no va a conseguir enmascarar que el resto del juego es infumable. Cuando algo es tan malo, ¿para qué vas a alargar su penosa existencia? ■

GRÁFICOS — 6.0
Su estética recuerda un poco a *Wipe Out*, aunque es más tosco y los movimientos son mucho más bruscos. La velocidad no lo es todo.



JUGABILIDAD — 6.2
Aunque promete mucha velocidad y carreras salvajes, éstas llegan a aburrir. Lo más destacado de *G-Surfers* es el Editor de Circuitos.

AUDIO — EFECTOS 8.0 — BANDA SONORA 7.0
La BSO no está mal y tiene cierta variedad de ritmos. Los efectos, aunque algo repetitivos, acompañan bien a las carreras.



DURACIÓN — 5.0
Gracias al Editor su vida será casi eterna, pero ni siquiera esta opción hace que *G-Surfers* enganche. Hay un montón de títulos más tentadores.

PS2



¿quieres ganar 6.000 euros?



Envía un mensaje de texto desde tu móvil al 5501 poniendo PS2RO y contesta correctamente a 5 PREGUNTAS

JUEGA CON PlayStation®2 Revista Oficial - España AL



PREGUNTAS RESPUESTAS ERRORES PREMIO

Acepta el reto de contestar las cinco preguntas y si aciertas todas entrarás en el sorteo de 6.000 euros

¡Con PlayStation®2 Revista Oficial - España entrarás en el sorteo de

6.000 euros!

Qué tienes que hacer:

1) Enviarnos la clave para participar: escribe «PS2RO» en tu móvil y envíalo al 5501.

2) Recibirás una pregunta de temática indeterminada. Si respondes y aciertas la pregunta, pasarás a los siguientes niveles e irás recibiendo nuevas preguntas, así hasta cinco.

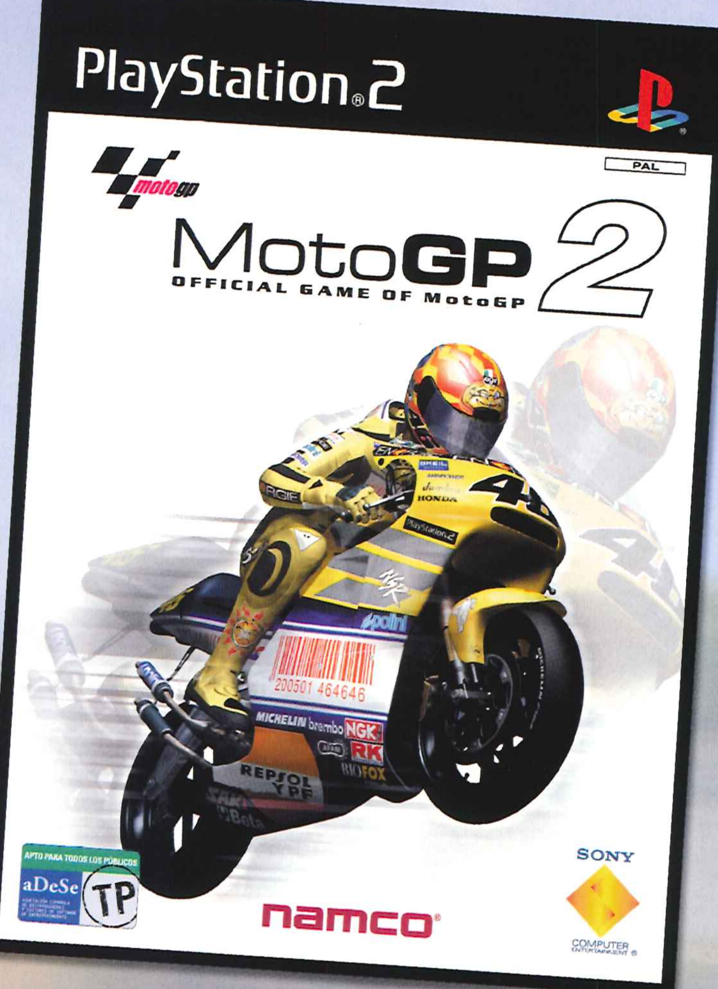
4) Si fallas, puedes volver a intentarlo desde el nivel en que te hayas quedado. Podrás participar las veces que quieras.

Coste máximo 0,6 € para todos los operadores. Bases del concurso ante notario.




CONCURSO
REPSOL YPF
'ENERGIE
HONDA
HRC
HONDA RACING
agv
MANPOWER
domino
HONDA
polini
MICHELIN
20050 464646











Sony C.E. y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL se unen para traerte toda la emoción del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Si quieres conseguir uno de los 50 juegos Moto GP 2 que sorteamos, envía un mensaje al número 5506 con la respuesta correcta:

¿Cuántos circuitos puedes encontrar en Moto GP 2?

A) 53,5   B) 15   C) 10

SORTEO «MOTO GP 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5 5 0 6 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5 5 0 6 lo siguiente: **PS2R01 A.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores, y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de marzo.

"PlayStation" and "△○✕□" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "(logo)" are registered trademarks of "Sony Corporation".

por << Gabriel Pérez-Ayala >>



GUIA COMPLETA

Metal Gear Solid 2

Sons of Liberty

Bienvenido a la guía Metal Gear Solid 2. Esta guía te servirá tanto si te acabas de comprar el juego y quieres empezar con buen pie como si te has quedado atascado en algún punto y no sabes cómo seguir. No vamos a revelar nada del argumento, así que puedes leer tranquilo.

Los controles:

Metal Gear Solid 2 pone una increíble variedad de movimientos a tu disposición, movimientos que se usan para eludir la vigilancia de los guardias, interactuar con el mundo y combatir. Si acabas de comenzar el juego y te sientes un poco abrumado por todo esto, no desesperes, a continuación te ofrecemos un pequeño resumen de los controles de movimiento más importantes.

• **R1:** este botón te permite entrar en el modo de primera persona. Tendrás que usarlo continuamente durante el juego y no sólo para apuntar a zonas vitales, sino para localizar a enemigos que quedan fuera del alcance del radar y buscar explosivos.

• **L1:** este es un botón de combate. Sirve para activar el fijado automático de la mira láser en un objetivo. Una vez lo hayas fijado, la mira láser lo seguirá automáticamente mientras se mueve. También permite correr a la vez que se apunta. En ambos casos hay que dejarlo presionado para que funcione.

• **L2/R2:** Estos botones se usan para funciones pacíficas. Son fáciles de recordar. El que queda a la derecha abre el menú de la esquina inferior derecha (el de las armas) y sirve para echar vistazos a la derecha. El de la izquierda hace lo mismo para la izquierda. Echar vistazos no es una función realmente vital para el juego, pero viene bien para cuando no tienes radar. Prueba a mover la palanca analógica derecha mientras echas el vistazo para cambiar el ángulo. Recuerda también que una pulsación rápida de estos botones (en contraposición a dejarlos apretados para seleccionar un objeto) equipa/desequipa el último objeto seleccionado de forma rápida. Un truco avanzado es pulsar dos veces R2 con rapidez cuando se tiene un arma equipada que se está quedando sin munición. Ésto hará que se deseleccione y se vuelva a seleccionar. El resultado de esta jugada es que el arma se habrá recargado sola, con lo que te ahorras las pausas vulnerables para cambiar de cargador.



Esta caja de balas sólo puede conseguirse si caminas de espaldas a la pared.



Los cigarrillos perjudican la salud, pero su humo sirve para ver los infrarrojos.

• **Cuadrado:** tu botón de ataque principal. En el caso de pistolas, déjalo apretado para apuntar y suéltalo para disparar. Las armas automáticas soltarán una ráfaga hasta agotar el cargador o hasta que sueltes el botón. Lo más recomendable es que vayas siempre desarmado y que desenfundes un arma sólo cuando realmente lo necesites, así evitarás pegar tiros por error. Truco para jugadores avanzados: a veces ocurre que has apretado el botón Cuadrado para apuntar y luego resulta que ya no necesitas disparar. Hay dos maneras de guardar el arma. Una es soltando el boton Cuadrado lentamente. Los botones del *DualShock* son analógicos, reconocen los niveles de presión. Si lo haces bien, guardarás el arma con cuidado. El otro método es desequipar el arma con una rápida pulsación de R2 (pero si estás en el modo de primera persona, antes tendrás que abandonarlo soltando R1).



Pegarse a la pared también sirve para pasar por debajo de las cámaras de seguridad sin ser visto. Es su punto ciego.

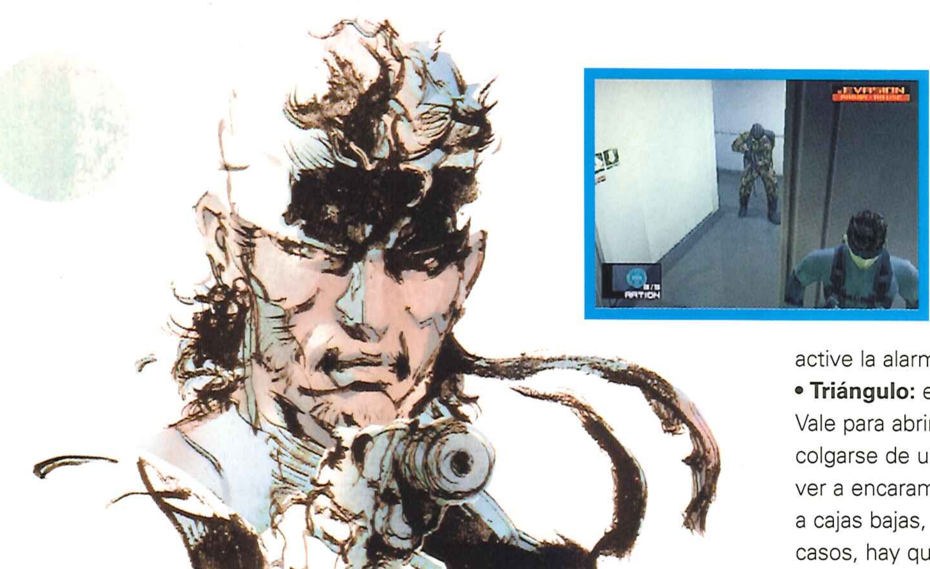
Si no tienes un arma equipada, el botón Cuadrado sirve para realizar una presa estranguladora (si lo pulsas cuando estás de pie y parado junto a un guardia) o una presa con lanzamiento (si lo pulsas mientras te mueves). El fallo más común es moverse hacia el guardia cuando se intenta realizar la presa estranguladora, lo cual resulta en un lanzamiento.

Depués del agarre, deja apretado el botón Cuadrado. Si el guardia empieza a resistirse, suelta y pulsa de nuevo el botón Cuadrado con rapidez para afian-

Puedes tirar cuerpos por la borda en esta zona marcada con líneas en el suelo.



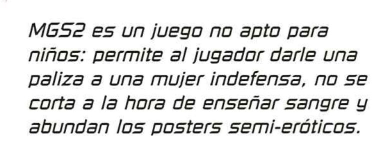




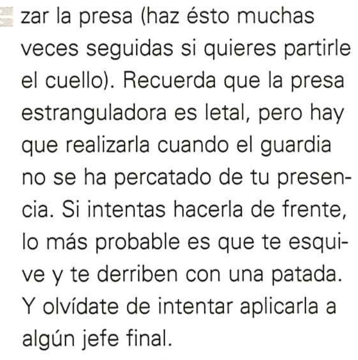




Una vez dentro del armario, puedes pulsar R1 para acercarte a la rendija y ver mejor lo que pasa fuera. Pero pulsa el botón suavemente, o chocarás con la puerta y harás ruido.



MGS2 es un juego no apto para niños: permite al jugador darle una paliza a una mujer indefensa, no se corta a la hora de enseñar sangre y abundan los posters semi-eróticos.



zar la presa (haz ésto muchas veces seguidas si quieres partirle el cuello). Recuerda que la presa estranguladora es letal, pero hay que realizarla cuando el guardia no se ha percatado de tu presencia. Si intentas hacerla de frente, lo más probable es que te esquive y te derriben con una patada. Y olvídate de intentar aplicarla a algún jefe final.

• **Círculo:** botón de ataque cuerpo a cuerpo. Estés o no armado, pulsa tres veces este botón y realizarás una combinación de puño-puño-patada que dejará fuera de combate a un guardia. Es útil para cuando no te quedan dardos tranquilizantes, o para cuando quieres noquear a alguien rápida y silenciosamente antes de que active la alarma.

• **Triángulo:** el botón de acción. Vale para abrir puertas y armarios, colgarse de una barandilla (o volver a encaramerse a ella), subirse a cajas bajas, etc. En todos los casos, hay que empujar con la palanca direccional hacia el objeto con el que se desea interactuar (barandilla, caja, puerta...) a la vez que se aprieta el botón. Quédate con la copla de que este botón se usa para acciones que dependen de un contexto posicional.

• **X:** este botón sirve para realizar movimientos especiales con el cuerpo. Si estás parado y de pie, puedes ponerte en cuclillas, y viceversa. Si estás en movimiento, podrás realizar desplazamientos acrobáticos. El desplazamiento acrobático (que en caso de emergencia puede derribar a un guardia) se usa para pasar silenciosamente por una superficie ruidosa (algo que también puedes hacer echándote cuerpo a tierra: simplemente muévete después de ponerte en cuclillas). La voltereta por el aire (que **Snake** no puede realizar) también sirve para saltar por encima de agujeros en el camino. Más de un jugador se ha quedado atascado ante un agujero porque no se acordaba de que podía saltar.

• **Palanca Analógica Izquierda:** además de desplazarte, hay un par de funciones que debes tener presentes. Presiona contra una pared para pegarte a ella. A partir de ahí, puedes echar vistazos por las esquinas (L2/R2), andar pegado a la pared (moviendo la palanca a los lados) e incuso salir por sorpresa de una esquina con el arma lista para disparar (Cuadrado). Esto último viene bien para disparar dardos con la pistola tranquilizante y esconderse rápidamente para esperar a que haga efecto, o para ponerse a cubierto durante los tiroteos. Otro movimiento especial es meterse dentro de un armario y cerrarlo desde dentro. Para ello, empuja con la palanca hacia el interior de un armario abierto. Practica estas acciones en las primeras pantallas, todo te será más fácil si te familiarizas con ellas.

Algunos jugadores aprovechan para hacerle fotos a Olga mientras duerme. ¿Pero una foto de Olga con la cara llena de dardos? ¡Eso es algo que no se ve todos los días!







En el tiroteo del pasillo, avanza hacia el principio para conseguir una ración y dos cajas de munición.

La técnica de salir de repente para disparar, desde una posición a cubierto, es extraordinariamente útil aquí. Úsala también para lanzar granadas sin exponerte.

Los guardias:

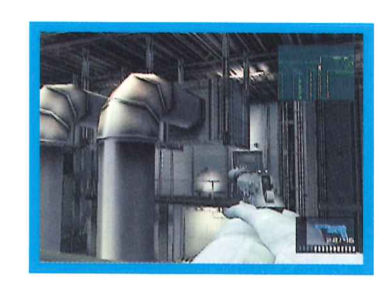
Una vez hayas empezado a jugar y estés familiarizado con los controles, hay algunas cosas sobre los guardias del juego que quizá te interesen saber:

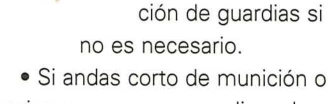
• Un dardo tranquilizante hará efecto con más rapidez si impacta en una zona vital (como la cabeza). El tiempo que un guardia permanece sedado depende del nivel de dificultad que hayas escogido al principio. Un guardia no se despertará si lo encierras en un armario (agarra el cuerpo con el botón Cuadrado del *DualShock* y haz ademán de meterte tú mismo dentro de un armario abierto). Un guardia sedado despierta antes si estás un buen rato rociándole con el *spray* congelante.

• Un guardia se acercará a despertar a otro guardia si lo ve dormido. Si lo ve muerto, dará la alarma. Conclusión: aparta los cuerpos de las rutas de vigilancia de otros guardias. Un guardia también dará la alarma si ve restos de sangre en una pared o en el suelo.

• Durante los periodos de alarma, se enviará una fuerza de ataque a la zona. Esta fuerza de ataque está compuesta por guardias muy bien armados y peligrosos. Evítalos a toda costa, lo mejor es abandonar por completo la zona donde se dio la alarma. Si tienes que abrirte paso a tiros, no uses los dardos tranquilizantes, porque tardan demasiado en actuar.

• Algunos guardias tienen que informar regularmente por radio de que todo está en orden. Si dejas fuera de combate a uno de estos guardias, al cabo de un rato (que varía según el tiempo que haya pasado desde el último informe) llegará una fuerza de ataque para investigar (oirás un mensaje de radio, desde la central, que te alertará de que están en camino). Esta fuerza de ataque no te estará buscando a ti activamente, simplemente viene a investigar, así que no es tan difícil de burlar. De todos modos, despertarán a los guardias dormidos que encuentren y pedirán refuerzos para sustituir a los guardias que encuentren muertos. De tal modo que, si te ves obligado a noquear a un guardia informador, es mejor que acabes lo que tengas que hacer con rapidez y abandones la zona cuanto antes (¡Esperemos que no lo hagas por la misma puerta por la que viene la fuerza de ataque!).





• Entre que un guardia te descubre y da la alarma pasa un breve instante. Si eres rápido, puedes eliminar al guardia antes de que dé la alarma, pero si lo haces mientras está dando la alarma, se enviará una fuerza de ataque para investigar el motivo por el cual las comunicaciones se cortaron abruptamente.

• Los guardias desaparecidos terminan por ser remplazados cada cierto tiempo, así que no te molestes en limpiar una habitación de guardias si no es necesario.

• Si andas corto de munición o raciones, y no corres peligro de que te vean, agarra y suelta los cuerpos de los guardias muertos, dormidos o inconscientes para zarandearlos. A veces éstos sueltan objetos.

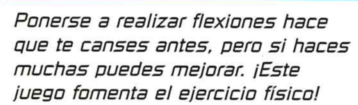
• Puedes capturar a los guardias para adquirir sus chapas identificativas (que vienen a ser como trofeos). Deslízate sigilosamente detrás de ellos y apúntales con un arma (tu personaje gritará «freeze!», es decir «¡quieto!»). El guardia levantará las manos en señal de rendición. Para que suel-



Si tu barra de vida se vuelve de color amarillo, empezarás a perder sangre. No uses vendajes, mejor quédate quieto (en cuclillas o cuerpo a tierra) para recuperar salud.







Ponerse a realizar flexiones hace que te canses antes, pero si haces muchas puedes mejorar. ¡Este juego fomenta el ejercicio físico!



Algunas zonas y objetos sólo son accesibles colgándose desde un borde elevado y dejándose caer (botón X). Prueba en el almacén.

te su chapa tendrás que asustarlo. Deja apretado L1 para moverte delante suyo sin dejar de apuntar con el botón Cuadrado (pero ten cuidado de no chocar con él). Cuando le tengas de frente, entra en modo de primera persona y apúntale a la cabeza. Si el guardia no se echa a temblar, tendrás que pegarle algún tiro en los brazos o en las piernas para asustarlo y luego volver a apuntar a la cabeza (aunque si estás usando armamento pesado se echará a temblar inmediatamente, ni siquiera hace falta que le apuntes a ningún sitio). Una vez tengas la chapa, noquéalo con una combinación de golpes, ponlo a dormir con un dardo tranquilizante o ejecútalo con un tiro en la cabeza. Si hay más guardias por la zona que puedan descubrirte durante todo este proceso, lo más recomendable es sedar al guardia, llevártelo a un sitio tranquilo y despertarlo con el *spray* congelante. Así, podrás capturarlo sin que te vean. Para saber si ya tienes la chapa identificativa de un guardia concreto, enfócalo de cerca con una cámara o prismáticos y deja pulsado el botón Triángulo. Si ya tienes la chapa de ese guardia, aparecerá su nombre encima de la cabeza.

• Los guardias son unos pervertidos. Además del truco de dejar caer una revista erótica en su camino para distraerlos, también puedes abrir armarios con *posters* de chicas en su interior. Algunos guardias se distraerán mirando el *poster*.

• Otra manera de entretener temporalmente a un guardia es haciendo un ruido ligero. Ésto lo puedes conseguir pegándote a la pared y pulsando el botón de puñetazo (Círculo) o arrojando un cargador de munición vacío al suelo.

• Si eres sigiloso, puedes poner una carga de C4 en la espalda de un guardia y detonarlo cuando esté cerca de un compañero.

• Las cámaras de seguridad son una especie de«guardias mecanizados». Unas darán la alarma al descubrirte y otras te dispararán. Puedes caminar pegado a la pared para pasar por debajo. También puedes destruirlas a balazos, pero vigila que tu arma tenga un silenciador cuando haya guardias que puedan oír los disparos. Las cámaras voladoras (*cyphers*) funcionan más o menos igual, pero pueden moverse en patrones predefinidos.

• Una granada tipo «chaff» deshabilita temporalmente todas las cámaras y *cyphers* de una zona. También sirven para impedir que un guardia pida ayuda por radio. Las granadas tipo «stun» hacen lo propio con los guardias humanos, pero éstos darán la alarma cuando se recuperen. Úsalas para cruzar rápidamente una zona.



Acecha a este guardia y descubrirás que tiene sintonizada una emisora de música marchosa. ¡Qué poca profesionalidad!

Otros datos de interés:

• El *spray* congelante apaga fuegos y ahuyenta a los bichos.

• Los bichos se pueden pegar a tus raciones (verás una cucaracha encima del icono de las raciones) y estropearlas. Para prevenir ésto, pulsa L2 y selecciona la ración. Sin dejar de pulsar L2, pulsa arriba y abajo rápidamente.

• Cuando estés abriendo una puerta con manivela circular, pulsa Triángulo repetidamente para abrirla más rápido.

• Presiona R1 durante las escenas de vídeo y mueve la palanca derecha. Durante las conversaciones de *codec* pulsa R1 o R2, o mueve la palanca derecha.

• Cuando estés colgado de una barandilla, pulsa R2 y L2 simultáneamente para hacer una flexión. Mejorarás tu nivel de agarre si haces muchas flexiones (100).

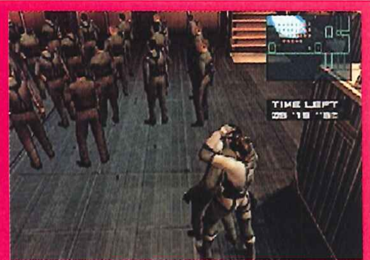
• Si un armario está cerrado con llave, intenta abrirlo a puñetazos.

Curiosamente, los marines de la bodega no tienen «Dog Tags», así que no tiene sentido secuestrarlos para intentar quitárselas.

La caza de «Dog Tags» (chapas identificativas) caracteriza a los jugadores veteranos. A Olga y a Fatman se les puede «agitar» para quitarles su chapa.







PRÓLOGO: EL CARGUERO

Ir a la sala de control
La ruta más rápida es entrar por la puerta situada en la borda que queda a la izquierda de la pantalla y subir por las primeras escaleras de subida que veas, sin entrar en ninguna habitación. Hay unas escaleras simétricas por el lado derecho, pero están bloqueadas con cajas. Una vez arriba, toma las siguientes escaleras ascendentes. Hay dos posibles rutas: evitando dos cámaras de seguridad o arrastrándote por debajo de una barrera de rayos infrarrojos. Desde la sala de control, sal por la puerta con manivela circular.

Ir a las bodegas de carga
Tu siguiente objetivo consiste simplemente en bajar a las bodegas de carga del barco. Para acceder a ellas, tienes que ir a la sala llamada *Deck-A crew lounge*. Desde allí, toma las escaleras que bajan de la derecha de la pantalla y métete por la puerta.
Llegarás a la sala de máquinas («engine room»). Crúzala de un extremo a otro, hasta una habitación con armarios y una puerta al Norte que está protegida por un pasillo con rayos infrarrojos. Dispara a las cajas de control para desactivarlos. Hay tres cajas, dos a nivel del suelo y otra en lo alto de un panel a la derecha. En el cuadro «infrarrojos» puedes ver exactamente donde están las cajas de control, el aspecto que tienen, y la mejor manera de situarse.
Al otro lado de la puerta hay dos largos corredores patrullado por guardias con visión nocturna. ¿Problemas para superar el tiroteo al final del segundo corredor? Ten en cuenta estos consejos:
• Usa la pistola *Socom*, no los dardos tranquilizantes.
• Agáchate y apoya la espalda contra las cajas. Pulsa Cuadrado para asomarte y disparar.
• Si te arrojan una granada, ponte





de pie y ve a la otra caja. Realiza una voltereta si vas apurado.
• Recarga la pistola cuando estés a cubierto (pulsa R2 dos veces).
• Camina hacia la cámara para encontrar una ración y munición.
• Si la barra de salud se pone en amarillo, ponte a cubierto (agachado) y espera a que se ponga azul.

Fotografiar al Ray
Para llegar al **Ray** debes pasar por dos pisos intermedios, donde los marines siguen el discurso mediante proyectores. Evita que te vean. En tu camino (siempre caminando cerca de las paredes, por detrás y los lados del pelotón de marines) encontrarás algunos obstáculos. Mira el cuadro «Fotos Ray» (en la página siguiente) si tienes problemas. Cuando llegues al piso donde está el **Ray**, conéctate al terminal del ordenador que tienes al lado y **Otacon** te explicará con exactitud las fotos que necesita (ver cuadro).

Infrarrojos



Espera a que el guardia termine de transmitir su informe antes de eliminarlo. Para disparar a la primera caja, colócate encima de la caja alargada que se muestra en la segunda imagen, entra en el modo de primera persona, y pulsa R2+L2 simultáneamente para ponerte de puntillas y ver mejor el objetivo. Para las otras dos cajas échate cuerpo a tierra y acércate lo más posible, pero sin tocar los infrarrojos.



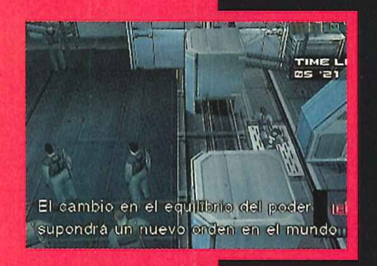
Fotos Ray



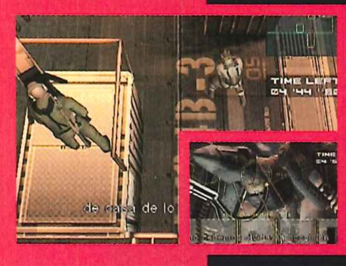
Los proyectores muestran en una gran pantalla de cine el discurso que tiene lugar en la planta más baja de la bodega. Si interrumpes con tu cuerpo el haz de luz, te descubrirán inmediatamente. Pasa arrastrándote por debajo del proyector para que no te vean.

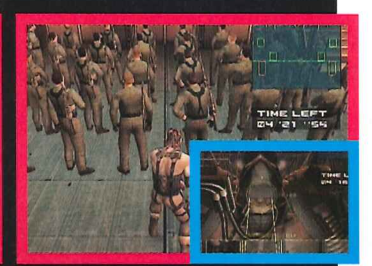


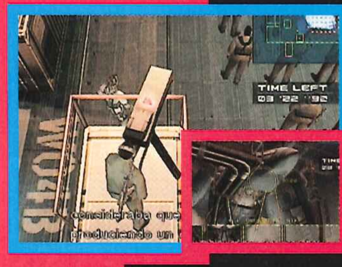
Aquí hay dos proyectores que alternan entre dos pantallas a derecha e izquierda. Los marines miran hacia la pantalla activa y te pueden ver si pasas por ese lado. Espérate al cambio de lado, o cámbialo tú mismo (acércate al proyector y pulsa Triángulo).



Para poder avanzar sin ser visto tendrás que pasar por los laterales de las salas. Hay unos paneles metálicos, los reconocerás porque tienen rendijas, que crujen al ser pisados. Pasa arrastrándote como una serpiente o crúzalos dando una voltereta.









Camina alrededor del **Ray** en el sentido de las agujas del reloj y sin apartarte de la pared. Toma las fotografías indicadas desde las posiciones que se muestran en las imagenes. Puedes pasar andando o corriendo bajo las cámaras, no hace falta arrastrarse.

LA AVENTURA PRINCIPAL: LA PLANTA PURIFICADORA

Tu primera prioridad en cualquier zona es encontrar el terminal desde donde descargarte el minimapa. Se muestra como un punto azul en el radar, así que más o menos deberías poder orientarte hasta ella sin muchos problemas.

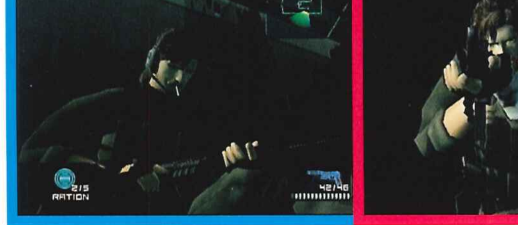
Encontrarse con Pliskin en «Strut B»

Empieza por registrar concienzudamente la habitación de partida. Arrójate al agua y bucea para encontrar unos visores térmicos. Luego sal por el pasillo del Norte y espera a que baje el ascensor sin que te vean. El ascensor te lleva a un área de cielo abierto llamada *Strut A Roof*. Arrástrate por el suelo para pasar por debajo de la valla y llegar a la puerta que da a las escaleras que conducen a *Strut A pump room*. Si quieres conseguir la pistola de dardos tranquilizantes, toma el puente (*FA connecting bridge*) que da a *Strut F warehouse*. Se trata de un almacén de dos pisos fuertemente patrullado. El ordenador que descarga el mapa de esta zona todavía no es accesible, pero puedes conseguir la pistola tranquilizante en la habitación que hay al final del pasillo por el que has entrado (asumiendo que hayas entrado directamente por el piso de arriba y no el de abajo). Este almacén tiene muchas puertas que, por ahora, no se pueden abrir. Estas puertas están marcadas con números. Cuando tengas la tarjeta de seguridad correspondiente, acuérdate de volver aquí para registrar esas habitaciones. En cualquier caso, tu destino final es ir a *Strut B* desde *Strut A Pump Room* a través del puente *AB connecting bridge*.

Desactivar todas las bombas

Ve al puente *BC connecting Bridge* para llegar a *Strut C dining hall*, donde encontrarás a **Peter Stillman**. Al final de la escena tendrás un *spray* congelante, una tarjeta de seguridad de Nivel 1 y el sensor A, que debes llevar





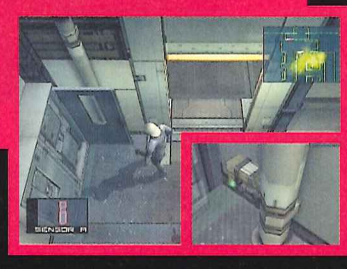
Bombas

Bomba#1



La primera bomba está en el propio *Strut C*. Ve a los baños de señoras (a la derecha del mini-mapa) y sitúate delante del espejo de la derecha. Mira hacia arriba y la verás en una especie de hueco del techo.

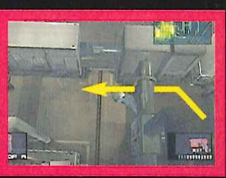
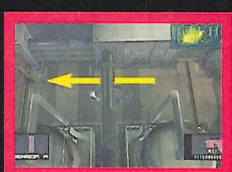
Bomba#2

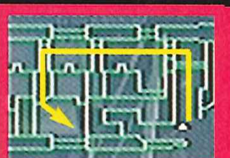
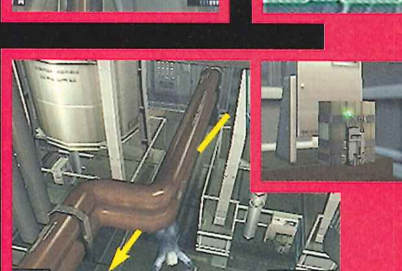


La bomba del *Strut B* (donde encontraste a **Pliskin**) está oculta tras la puerta abierta del «armario-panel». No tienes más que cerrarla para que una escena de vídeo te la muestre con toda claridad.

Bomba#3



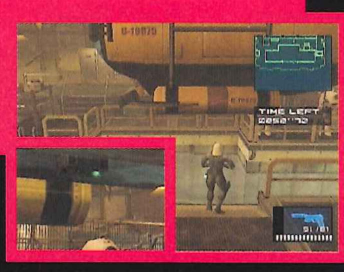
Esta bomba es un poco complicada. Tienes que pasar por debajo de unas tuberías para llegar hasta ella. Ve por las escaleras que se muestran en la primera imagen y sigue el recorrido indicado con flechas amarillas en el mini-mapa y las imagenes.

Bomba#4



La bomba del almacén está en el piso de abajo, rodeada por cajas. Para llegar a ella tendrás que descolgarte por una barandilla y dejarte caer. Usa esta técnica para conseguir una revista que hay por ahí.

Bomba#7



Si lo llevas equipado, el sensor B emitirá unos pitidos cada vez más urgentes, a medida que te acerques a la bomba. Está situada debajo del submarino que hay suspendido del techo.

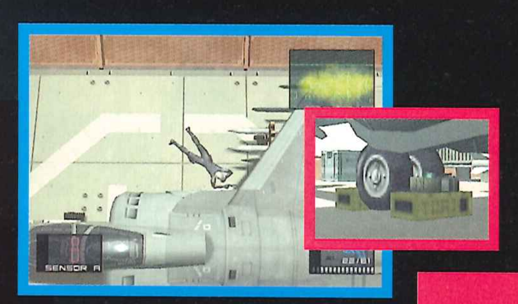
Bomba#5



Es un tiro difícil, guiate con el puntero laser.



Captura las minas claymore arrastrándote.



El puente *EF connecting bridge* está minado, usa las gafas térmicas para ver las minas y cruza cuerpo a tierra. Pero antes de eso, dispara un dardo tranquilizante al guardia de prismáticos.

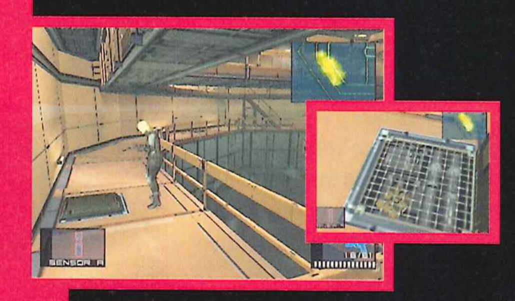
Bomba#6



Elimina al guardia que vigila el puente.



Entra por esa puerta y encontrarás el terminal.



El guardia del helipuerto quizá haya despertado, tendrás que sedarlo de nuevo para que no te vea al cruzar el puente *DE connecting bridge*.

Bomba#8



La última bomba es fácil de encontrar. Está en la mitad del helipuerto, sin esconder. El problema es que de camino al helipuerto hay una zona donde debes echarte cuerpo a tierra para recoger las minas *claymore*.

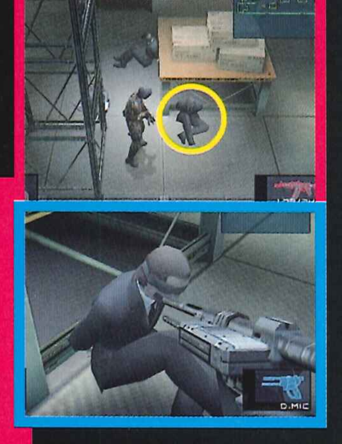
Ames



Sigue al guardia que patrulla el pasillo. Cuando se pare, desequipa el rifle y pulsa Cuadrado para agarrar. Arrástralo hasta el escáner.



Si suena la alarma, ponte otra vez el disfraz y corre a meterte en los armarios que hay junto al terminal. Aunque los abran, no te reconocerán.



Para hablar con **Ames** tendrás que enfocarle primero con el micrófono direccional. Antes, asegúrate de que el guardia no está cerca.

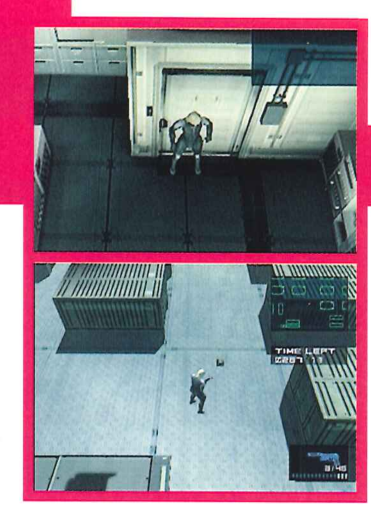
equipado para detectar las bombas. Ahora tienes que ir de un *Strut* a otro, desactivando bombas con el *spray*. Consulta el mapa general. Si un *Strut* tiene una bomba pendiente de desactivar, aparecerá señalado con la letra «B». Si no consigues situar la ubicación exacta de una bomba en particular, consulta el cuadro «Bombas». El recorrido recomendado para desactivar las bombas es el siguiente: *Strut C dining hall*; *Strut B tranformer room*; *Strut A pump room*; *Strut F warehouse*; *Strut E heliport* (pasando por *Strut E, parcel room*) y *Strut D sediment pool*. Aprovecha cuando pases por el almacén (*Strut F warehouse*) para registrar las habitaciones con nivel de seguridad 1 que hay en la planta de abajo. Ambas están al Sur del almacén. La que queda a la izquierda tiene la terminal de ordenador desde la que puedes descargar el mini-mapa de todo el almacén. La de la derecha tiene un silenciador para tu pistola *Socom*, pero para llegar a él tendrás que arrastrarte por un conducto que hay en la habitación del terminal del ordenador.
En tu trayecto tendrás que pasar por el puente *EF connecting bridge* y el *DE connecting bridge*, que son un tanto problemáticos. En el cuadro «Bombas» se explican las precauciones para cruzarlos.
Tras desactivar la sexta bomba, no pienses que has terminado, todavía te queda una. El problema es que tu actual detector no sirve para localizarla. Ve al *Strut C dining hall* (puedes ir directamente desde el *Strut D* mediante el puente *CD connecting bridge*) y coge el sensor B de la despensa. Luego tendrás que ir a la carrera hasta *Strut A deep sea dock* y equiparte con ese sensor para detectar y desactivar la bomba. Está justo en la sala donde empezaste la aventura. La ruta más rápida es ir a *Strut B transformer room*, luego a *Strut A pump room* y, desde ahí, subir a *Strut A roof* y



tomar el ascensor.
¿Sólo queda una? Pues no, en realidad queda otra más. Esta se halla de regreso a *Strut E heliport*. No está escondida, simplemente ve hacia donde estaba el *Harrier* y la verás a plena luz del día. De camino, en *Strut A roof*, hay una zona minada, en el cuadro bombas puedes ver cual es.

Preparar la entrada a «Shell 1 Core»

Habrás recibido un uniforme enemigo (B.D.U.), un teléfono móvil (equípatelo cuando suene y recibirás útiles consejos de **Mr. X**) y una tarjeta de seguridad de Nivel 2. Esta tarjeta abre tres nuevas puertas en *Strut F warehouse*, Dos de ellas están en el piso de arriba, y la tercera en el piso de abajo. La más importante es la del piso de abajo (si vienes desde el puente *EF connecting bridge*, ve hacia la izquierda de tu personaje, baja las escaleras para ir al piso de abajo, y la encontrarás a mano derecha). En dicha habitación está el rifle de asalto *AKS-74u*. Cuando te equipes con él y con el uniforme B.D.U. podrás entrar a *Shell 1 Core*.
Las otras dos habitaciones (en la planta de arriba del almacén) contienen cargas de C4 y *claymores* (en la habitación que queda más cerca de las escaleras) y un fusil de asalto M4 (en la habitación



que está al Oeste del piso). Está protegido con explosivos *semtex* que, a su vez, están conectados por rayos infrarrojos. Tendrás que disparar a la caja de control para desactivarlos.
Ahora que ya tienes el disfraz completo, es hora de ir al puente *EF connecting bridge* y, por tanto, tomar el ramal que sale hacia la izquierda con el fin de llegar a *Shell 1 Core*.



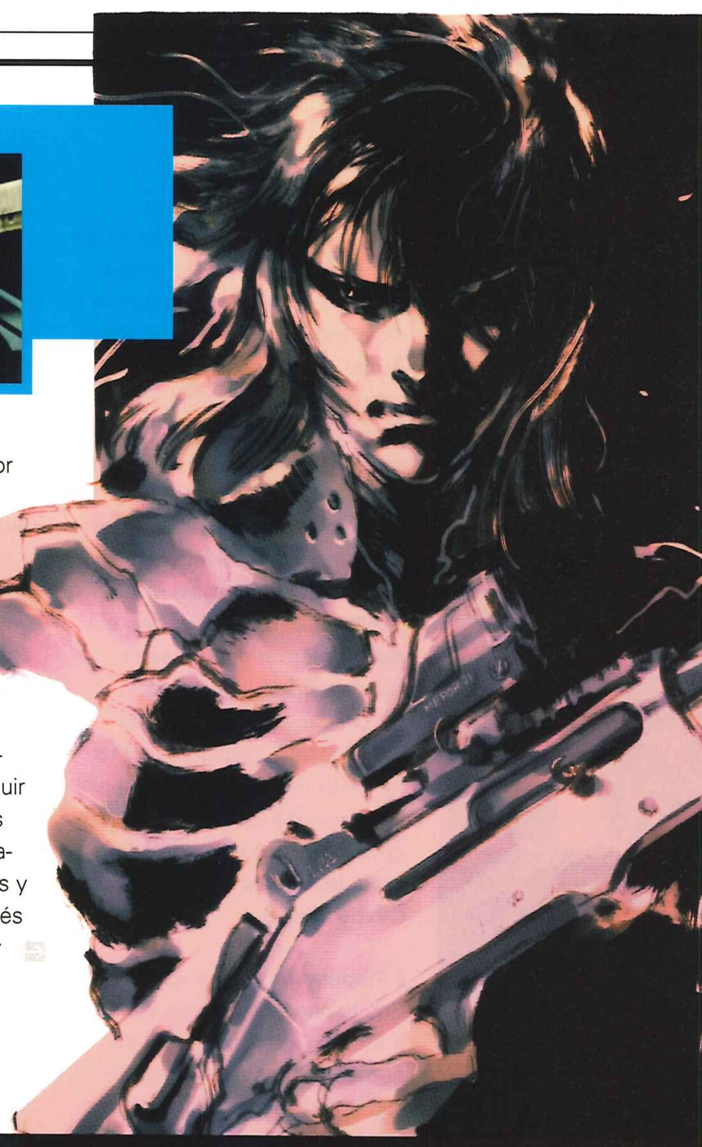
Ir a hablar con Ames en «Shell 1 Core»

Mientras tengas el disfraz puesto, a todos los efectos, eres invisible para los guardias de esta zona. O casi invisible. Si te ven dando puñetazos a los armarios, te echas cuerpo a tierra o realizas saltos acrobáticos, sospecharán, te darán el alto, y se acercarán a investigar. Si ocurre eso, quédate muy quieto y espera a que pase la inspección. Si echas a correr darán la alarma. También se acercarán a investigar si te ven equipado con algo que no sea el rifle *AKS-74u*, en cuyo caso debes volver a equipártelo rápidamente y quedarte también muy quieto. Otro dato a tener en cuenta es que los guardias no modificarán sus rutas habituales si te encuentran en su camino. Si alguno choca contigo, el uniforme quedará desequipado automáticamente

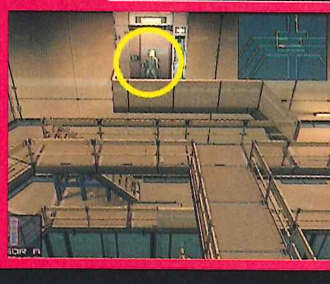


y serás descubierto.

Lo primero es tomar el ascensor para ir al piso B2. Dicho piso está fuertemente patrullado, así que ten cuidado de no tropezar con ningún guardia. Encontrarás un terminal de ordenador para descargarte el mapa de la zona y el muy necesario micrófono direccional. También puedes conseguir una caja de camuflaje y algunas revistas (dale puñetazos al armario sobre el que están colocadas y se caerán al suelo). Cuando estés preparado, vuelve al ascensor y

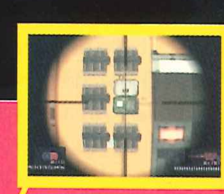


El puente



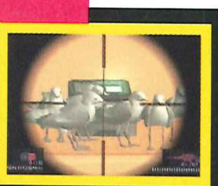
La imagen de arriba muestra la puerta que da a este puente. Baja las escaleras para apuntar mejor a las cajas de control más próximas, pero ten cuidado de no tocar los rayos infrarrojos. Empieza por las más difíciles (como la del *cypher*). El *pentazemin* estabiliza el pulso, pero el efecto dura poco. Las cajas que se pueden destruir fácilmente con la pistola *Socom* aparecen en el cuadro magnificadas con los prismáticos en vez de con la mira del rifle. Hay una caja que está encima de la puerta por la que entras, date la vuelta para poder verla.



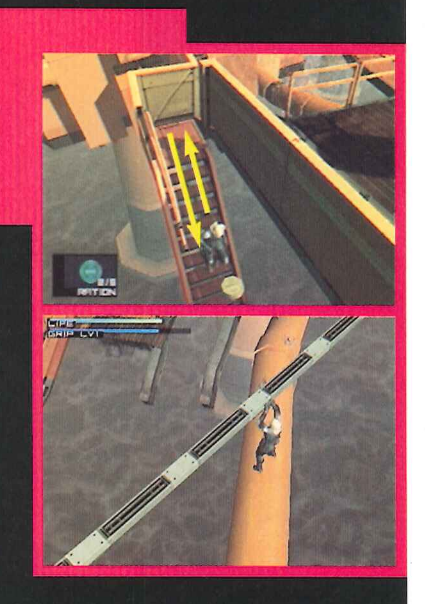




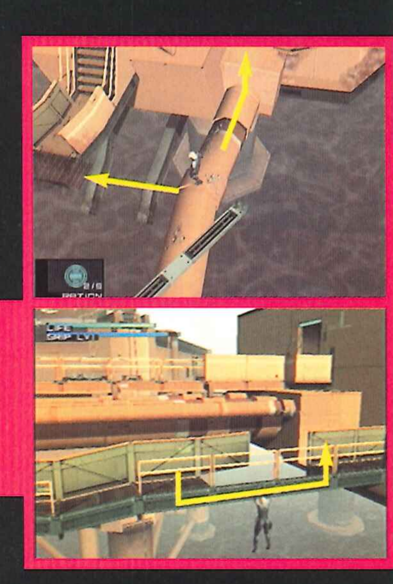




Acrobacias



La primera captura indica el punto exacto donde está la primera ración. Tendrás que apagar un fuego para llegar a ella y ser muy rápido subiendo y bajando. La segunda captura, muestra el punto de la viga en el que te tienes que dejar caer pulsando «X».



Observa la primera imagen: Si quieres conseguir el silenciador para el rifle de asalto, tendrás que saltar hacia la izquierda, pero es opcional. La segunda imagen muestra el segundo agujero en tu camino, que es demasiado ancho como para superarlo con el salto acrobático.

dirígete al piso B1. Consulta el cuadro «Ames» si no se te ocurre cómo superar el escáner de retina. En este cuadro también se muestra el aspecto que tiene **Ames**, por si no quieres complicarte la vida buscándolo. Pulsa Triángulo cuando le tengas enfocado con el micrófono, y hablarás con él.

Tras la charla, quédate muy quieto y equípate rápidamente con el *AKS-74u*. Cuando estés en el pasillo del escáner de retina, el disfraz ya no será útil, porque habrás perdido la máscara. Escóndete en algún sitio (los armarios de la habitación del terminal del ordenador, por ejemplo) hasta que las cosas se calmen un poco. La buena noticia es que ahora tienes una tarjeta de seguridad de Nivel 3.

Preparar el paso a «Shell 2»

Con tu nueva tarjeta, encamínate a *Strut F warehouse*. Las tres nuevas puertas a las que tienes acceso están en el piso de arriba. Regístralas para encontrar:

a) Granadas y munición.
b) El rifle de francotirador PSG-1.
c) El lanzagranadas RGBG.

En la misma habitación donde encuentras el rifle de francotirador hay un conducto por el que puedes arrastrarte para conseguir el rifle tranquilizante *PSG-1t*.

Una vez convenientemente equipado, es hora de ir hacia el puente *Shell 1-2 connecting bridge*. La puerta que da a este puente (que ahora se puede abrir gracias a la tarjeta de segridad 3) se encuentra en *Strut D sediment pool*.

El puente *Shell 1-2 connecting bridge* está cargado de explosivos. En total hay diez cajas de control, que tendrás que destruir con certeros disparos para poder pasar. Si tienes problemas para localizar las cajas, echa un vistazo al cuadro «El puente». Algunas cajas se pueden destruir con la pistola *Socom*.

Realizar acrobacias para llegar a «Shell 1»

El *Shell 1-2 connecting bridge* ha quedado hecho unos zorros. Para seguir avanzando tendrás que colgarte por la barandilla que queda a la derecha y avanzar colgado por la viga para luego dejarte caer en la tubería naranja (consulta el cuadro «Acrobacias» si no te queda claro por dónde hay que ir). Antes de hacer ésto, puedes intentar coger las raciones que hay en la escalera que queda detrás del fuego (lo tendrás que apagar primero con el *spray* congelante), pero date cuenta de que tendrás que ser muy rápido bajando y subiendo, porque las escaleras se desploman al vacío poco después de pisarlas.

Una vez en la tubería naranja, recórrela en dirección opuesta para obtener una ración (te vendrá bien, seguramente estarás hecho polvo después de lo del *Harrier*). Luego vuelve al punto de partida y recorre la tubería hacia el fondo. A medio camino hay una plataforma que queda a mano izquierda, puedes llegar a a ella con un salto. Para ello, pulsa el botón «X» mientras te mueves (este movimiento es bastante complicado). La recompensa por tu pirueta es munición y un silenciador para el rifle *AKS-74u* (tendrás que apagar el fuego para llegar a él). En cualquier caso, sigue avanzando por la derecha hasta que llegues al puente *KL connecting bridge*. En tu camino tendrás que superar los siguientes obstáculos:

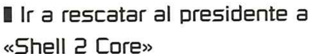
a) Colgarte de una barandilla y dejarte caer a una plataforma que queda más abajo.

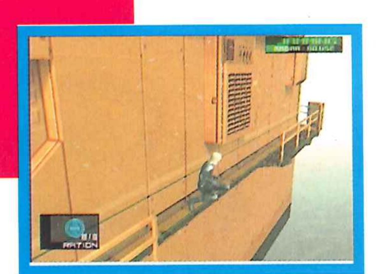


b) Sedar a dos guardias desde un ángulo difícil.
c) Superar un agujero saltando.
d) Superar otro agujero, un poco más ancho, colgándote de una barandilla.
e) Evitar que te vean los guardias que se asoman por las ventanas.









f) Correr para evitar caer cuando el suelo empiece a venirse abajo.
g) Pegarte a una pared para caminar de lado por un estrecho bordillo y agacharte (botón «X») cuando pases por un obstáculo que queda a la altura de tu cabeza.

Ir a rescatar al presidente a «Shell 2 Core»

Desde el puente *KL connecting bridge* sólo se puede ir (por ahora) a *Shell 2 Core*. En tu camino hay un par de agujeros, pero después de lo que has pasado, no deberían suponer ningún problema. La primera sala de *Shell 2 Core* se llama *1F air purification room*, que es donde tienen al presidente. El problema es que el suelo del pasillo hasta su habitación está electrificado. Más tarde regresaremos aquí. Ahora lo primero (después de localizar el terminal del ordenador para descargar el mini-mapa) es ir al ascensor y bajar al piso B1. Allí tendrás que encontrar el lanzamisiles *Nikita*, que está bajo el agua. Nada hasta el fondo del primer pasillo y lo encontrarás. ¿Ves las nubes azules del mini-mapa? Son bolsas de aire que puedes aprovechar para recuperar el aliento. Cuando encuentres el lanzamisiles *Nikita*, verás que está en el fondo. Quizá te resulte más fácil cogerlo si pulsas el botón «X» para enderezarte y caminar por el fondo. Tan pronto como lo tengas en tu poder, vuelve al piso 1F. Ya habrá tiempo de explorar esta zona más tarde.

Ahora tienes que lanzar un misil por un conducto, guiarlo hasta donde está el presidente y destruir las baterías que alimentan el suelo electrificado. Consulta el cuadro «Presidente» si tienes problemas con ésto. Si juegas en el nivel Difícil y Extremo, tendrás que alejar al presidente de las baterías (dando golpes en la pared contigua, por ejemplo) para que no le alcance la explosión.



Rescatar a Emma

Ahora tienes una tarjeta de seguridad de Nivel 4 y tu objetivo es rescatar a **Emma**. Baja otra vez al piso B1. Se trata de una misión submarina, pero no hay mucho que se pueda hacer desde aquí para ayudarte a pasarla. Simplemente tendrás que apañártelas con los controles de natación (acuérdate de pulsar Círculo repetidamente para nadar más rápido) e ir avanzando para alcanzar las diferentes bolsas de aire hasta que llegues a la puerta de nivel 4, que da acceso a una cámara seca con una piscina.

Algunos consejos para el viaje: en el camino encontrarás minas de profundidad que estallan si las tocas, intenta nadar bajo para evitarlas. También tendrás que pasar por dos puertas cerradas con una manivela circular, pulsa Triángulo rápidamente para abrirlas cuanto antes. Las bolsas de aire también son fuentes de luz, úsalas para orientarte. Hay una zona que está cubierta de escombros, tendrás que encontrar los huecos por los que colarte. En esa zona también hay dos bolsas de aire muy cerca una de otra, nada hacia ellas y no tendrás problemas.

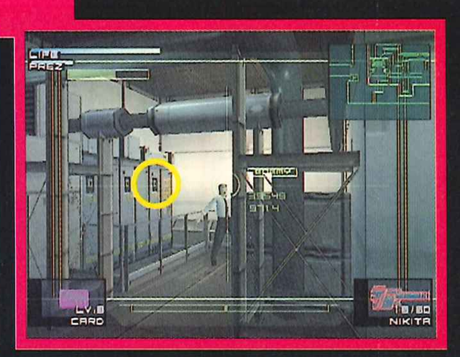
El rescate del Presidente



Hay tres posibles conductos por los que enviar el misil. El de trayecto más fácil está en la habitación con cámaras.



Una vez eliminadas las cámaras, súbete aquí arriba y mira hacia el Norte para ver el conducto por el que disparar.



Tras un corto trayecto (sólo hay que girar a la derecha una vez), conduce el misil hasta el punto señalado en la imagen.







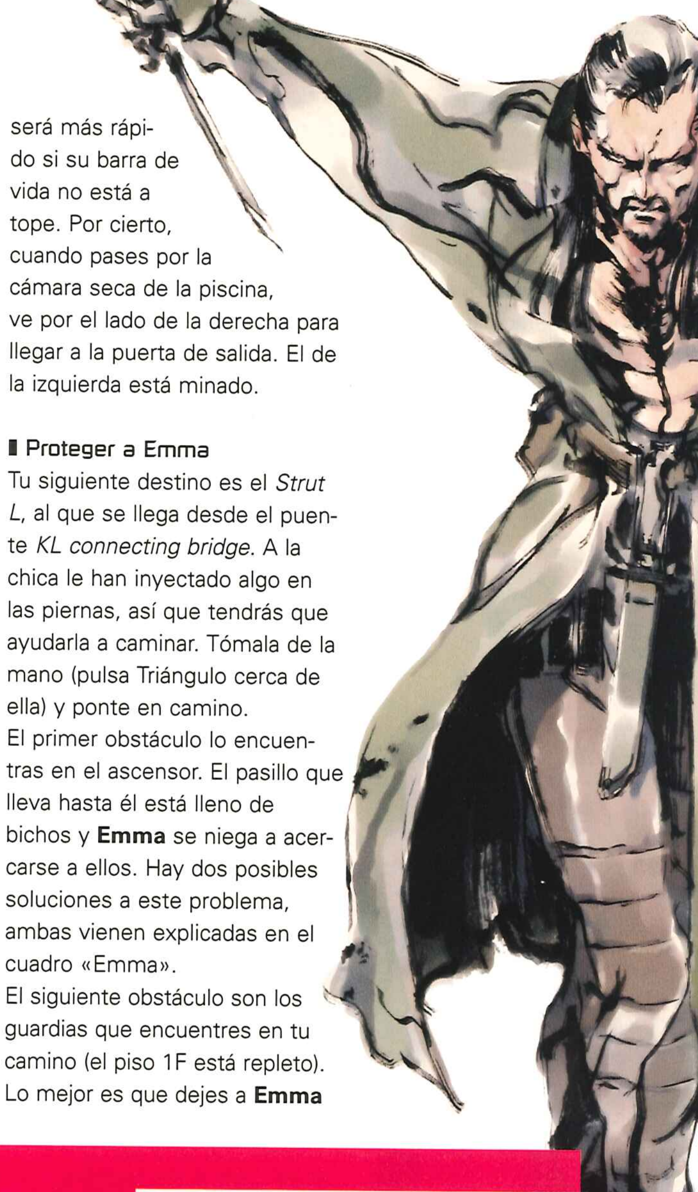
En la cámara seca hay una puerta al Noreste que da a otra zona inundada. El problema de esta zona es que en el viaje de ida no tienes mini-mapa. En el cuadro «Emma» hay una imagen del mini-mapa para que te sirva de orientación. Lo más importante de esta zona es encontrar el chaleco anti-balas (*Body armour*) que te vendrá de perlas para los próximos combates con los jefes finales. Asegúrate de que te haces con él.

Finalmente llegarás a una nueva sala seca donde te puedes descargar el mini-mapa de un terminal de ordenador. **Emma** estará escondida dentro de un armario que está marcado con un punto blanco en el mini-mapa. Registra los otros armarios antes de abrirlo.

El camino de vuelta no debería ser difícil ahora que tienes el mini-mapa activado, pero ten en cuenta que **Emma** tiene su propia barra de oxígeno y es bastante más corta que la tuya. Avanza de bolsa de aire en bolsa de aire y, si te haces un lío, no dudes en volver a la bolsa de aire anterior. Normalmente, **Emma** recupera salud cuando está sentada, pero



en el agua pierde sus «poderes regenerativos». No debes arriesgarte a que **Emma** empiece a perder vida, porque aunque llegues a una bolsa de aire, el consumo de oxígeno a partir de ahí será más rápido si su barra de vida no está a tope. Por cierto, cuando pases por la cámara seca de la piscina, ve por el lado de la derecha para llegar a la puerta de salida. El de la izquierda está minado.



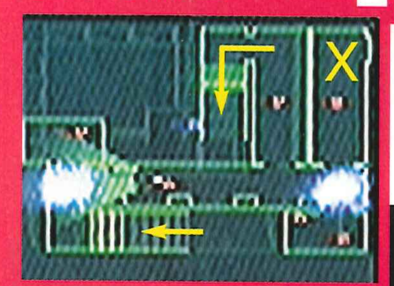
Proteger a Emma

Tu siguiente destino es el *Strut L*, al que se llega desde el puente *KL connecting bridge*. A la chica le han inyectado algo en las piernas, así que tendrás que ayudarla a caminar. Tómala de la mano (pulsa Triángulo cerca de ella) y ponte en camino.

El primer obstáculo lo encuentras en el ascensor. El pasillo que lleva hasta él está lleno de bichos y **Emma** se niega a acercarse a ellos. Hay dos posibles soluciones a este problema, ambas vienen explicadas en el cuadro «Emma».

El siguiente obstáculo son los guardias que encuentres en tu camino (el piso 1F está repleto). Lo mejor es que dejes a **Emma**

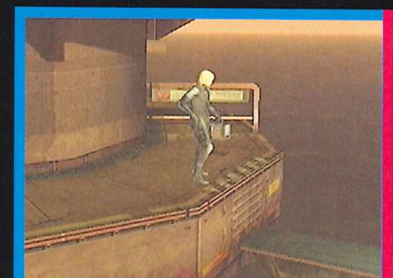
Emma



Al principio esta zona debes cruzarla sin mapa, pero te facilitamos algunas indicaciones para orientarte. El chaleco anti-balas está en el punto marcado con X.

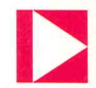


A **Emma** le asustan los bichos. Tienes dos opciones: ser un caballero y despejar el camino con el *spray* congelante o ser un bruto y arrastrar a **Emma** hasta el ascensor por la fuerza.





Sitúate donde se muestra en la primera imagen y échate cuerpo a tierra. Equípate con las gafas térmicas para localizar las primeras minas *claymore* y destrúyelas antes de que las pise **Emma**. Cuando todo parezca tranquilo, pon el modo de primera persona para otear el escenario y localizar nuevos peligros.



en un lugar seguro (como el ascensor) y te adelantes para despejar el camino antes de proseguir. Si la hieren, recuerda que dejándola descansar un rato recuperará salud. Una vez en el puente, despeja el camino y lleva a **Emma** hasta la puerta del Sur (la que da a *Strut L*). Despeja el camino de guardias y avanza con **Emma** hasta una trampilla en el suelo. La trampilla sólo se abre si ella te acompaña.

A continuación viene una misión de francotirador. El puente es demasiado frágil para que vayan dos personas, así que tendrás que despejarle el camino a **Emma** desde tu posición con el rifle *PSG-1*. Una vez más, en el cuadro «Emma» tienes algunos consejos para superar esta misión. No es difícil, sobre todo si te queda *pentazemin*. Y, como no, pide ayuda por *codec* a tu aliado siempre que lo necesites.



Camino al Arsenal Gear

Simplemente ve a *Shell 1 Core* y toma el ascensor hacia la sala del ordenador en B2.

Después de eso estarás dentro del *Arsenal Gear*. Hazte con la ración y la medicina de la sala (la medicina es por si tu personaje



se resfría). Activa el mini-mapa en el terminal del ordenador y sal por la puerta de la derecha. Recorre la sala hacia el Norte evitando a los guardias y toma las escaleras que quedan a mano izquierda para subir al siguiente nivel. Luego sigue avanzando sigilosamente hasta la puerta que queda en el Noreste. Está vigilada por un guardia, puedes eludirlo o noquearlo con un salto en carrera si le pillas despistado. Una vez hayas cruzado esa puerta, al Sur encontrarás una ración. Responde a los mensajes que recibas del *codec* hasta que obtengas la espada. Practica con ella y...

Bueno, pues hasta aquí llega la guía. El resto ya va solo, todo depende de tus habilidades de combate. ¡Buena suerte!

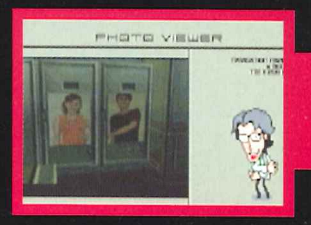
Diversión



Métete en los armarios con *poster* y pulsa R1 para darles un sonoro beso.



Pulsa muchas veces Triángulo en los proyectores para ver una escena.



Prueba a mandar fotos curiosas a **Otacon** en vez de las fotos del **Ray**.



Dispárale al muñeco de **Raven** en 1ª persona para ponerlo en funcionamiento.



Diviértete practicando el tiro al pichón y **Rose** se enfadará contigo.



Nada más recibir el sensor A, ve al puente adyacente y verás a alguien en una caja.



Inventa nuevas e imaginativas maneras de martirizar a **Emma**. ¡Pobrecita!

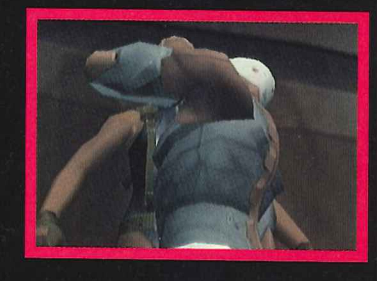


En el puente, apunta con el micrófono direccional a **Emma** para escucharla.

Extras



Cuando te acabes el juego por primera vez, el logo del menú principal se vuelve azul para avisarte de que tienes nuevas opciones. Para la próxima vez que juegues, deberás cargar una partida salvada con letras de color rojo para que aparezca este logo.



El *ninja* chupando la sangre a **Fortune**. Es sólo una de las muchas escenas a las que puedes asistir gracias al visualizador de vídeos con personajes intercambiables. También tienes acceso directo a las batallas con los jefes finales y más niveles de dificultad.

Olga Gurlukovich



Destruye el foco al principio para que no te deslumbren después.



Apunta justo a la cuerda para que Olga no se esconda tras el trapo.

En este combate no necesitas disparar a **Olga** en primera persona, puedes usar el truco de pegar la espalda a la pared (en este caso las cajas) y asomarte para dispararla. **Snake** intentará apuntar automáticamente a **Olga**. Si te lanza una granada, muévete rápidamente a otra posición, pegando una voltereta si hace falta. Dispara al foco y a la cuerda del trapo antes de que **Olga** tenga ocasión de utilizarlos.

Fortune



Ponte a cubierto detrás de los obstáculos para que no te den.

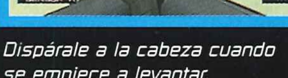


Equípate con una caja para poder correr agachado.

No te canses disparando a **Fortune**, lo único que conseguirás es desperdiciar tu munición y arriesgarte a recibir un tiro. Para ganar este combate sólo tienes que esperar y ponerte a cubierto. No te acerques mucho a los bidones, porque explotan al encajar disparos y pueden hacerte daño. Si lo prefieres, puedes correr de un lado a otro, no te darán.

Fatman





Dispárale a la cabeza cuando se empiece a levantar.

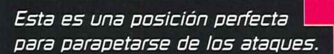


Mueve el cuerpo de Fatman para encontrar la última bomba.

La prioridad número uno del combate contra **Fatman** es desactivar las bombas que va plantando (usa el sensor A para localizarlas). Cuando no haya bombas para desactivar, puedes dedicarte a perseguirle. Deja pulsado el botón L1 y Cuadrado para poder apuntar y correr al mismo tiempo, y abre fuego tan pronto como veas (por el mini-mapa) que estás alineado con él. Si se pone a proteger una bomba, dispárale para ponerlo en fuga.

Harrier





Esta es una posición perfecta para parapetarse de los ataques.



Cuando tire misiles, ponte cuerpo a tierra o sal corriendo.

En la plataforma opuesta a la que entraste puedes ponerte a cubierto de casi todos los ataques del *Harrier*. Cuando trate de quemarte con las turbinas, apunta hacia arriba con el *stinger* y empieza a disparar como loco. Cuando el *Harrier* haya perdido más o menos media barra de energía, bombardeará toda la parte de arriba del puente. Estate atento a eso para ir corriendo a las escaleras y alcanzar el nivel de abajo a tiempo.

Vamp



Justo cuando sale del agua, hay un momento en el que es vulnerable.



Aprovecha cuando Vamp comienza a caminar lentamente hacia ti para dispararle un misil Nikita.



Apunta a la cabeza para acabar rápido.

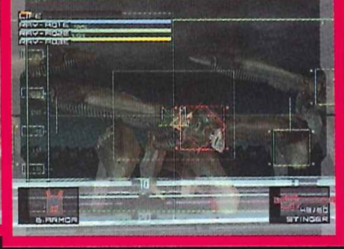
Cuando **Vamp** está rodeado por un resplandor rojo, es inmune a todo menos a las armas explosivas (*Stinger, RGBG* y *Nikita*). Si usas un rifle para dispararle, no utilices la función de fijado automático (L1) o te esquivará. Puedes romper a tiros las luces de la sala para impedir que te paralice después. Atácale también cuando esté buceando.

No temas quedarte sin munición de PSG1, siempre encontrarás más en la plataforma en la que estás situado. El auténtico problema aquí es dar a **Vamp** sin herir a **Emma**. Quizá prefieras usar el rifle tranquilizante, porque si das a la chica le harás menos daño. ¡Pero ojo! Si te decantas por este sistema, asegúrate de que tienes munición suficiente, porque la munición de este rifle no se repone automáticamente en la plataforma, y afecta a una barra diferente que la del rifle normal. Apunta a la cabeza de **Vamp** y dispara deprisa, acabarás con él en un momento.

Jefes Finales

Metal Gear Ray


Cuando estás corriendo es difícil que puedan darte.


La cabeza es más vulnerable cuando hinca la rodilla.

Según el nivel de dificultad que hayas escogido, tendrás que enfrentarte a más o menos **Rays**. Siempre hay tres en combate, que se van retirando para dejar paso a los siguientes. Apunta a las piernas de uno con el *Stinger*, y cuando hinque la rodilla en tierra, dispárale a la cabeza. Luego echa a correr para esquivar misiles. Si oyes un ruido de ametralladora o de láser mientras apuntas, déjalo y ponte a correr inmediatamente.

Solidus Snake


Avanza hacia él para obligarle a usar sus espadas y bloquearle.


Pero si las levanta por encima de la cabeza, mejor apartarse.

La mayoría de los ataques cuerpo a cuerpo de **Solidus** se pueden bloquear con tu espada si los recibes de frente. Después de bloquear, aprovecha que tiene la guardia abierta para atacarle tú. Si levanta las dos espadas por encima de la cabeza, échate a un lado. Si crea un muro de fuego, muévete para que no te queme y prepárate para bloquear una posible embestida. Si dispara con los tentáculos o se lanza por el aire, esquívale.



¡sorteamos!

- 10 Juegos
- 10 Camisetas

de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Para conseguir uno de los 10 packs compuestos por juego y camiseta de **MGS2**, sólo tendrás que responder esta pregunta:

¿Cómo se llaman los protagonistas principales de MGS2?

A) Rosa y Chenoa
B) Solid Snake y Raiden
C) Psycho Mantis y Vulcan Raven



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5506** poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: PS2R01 A.





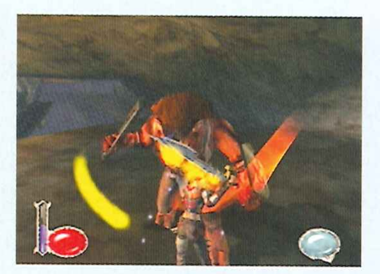
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores, y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite 20 de marzo.

© Konami & Metal Gear Solid 2 Sons Of Liberty are registered trademarks of KONAMI CORPORATION. PlayStation and its logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. All Rights Reserved.

por << Daniel Rodríguez >>

DRAKAN



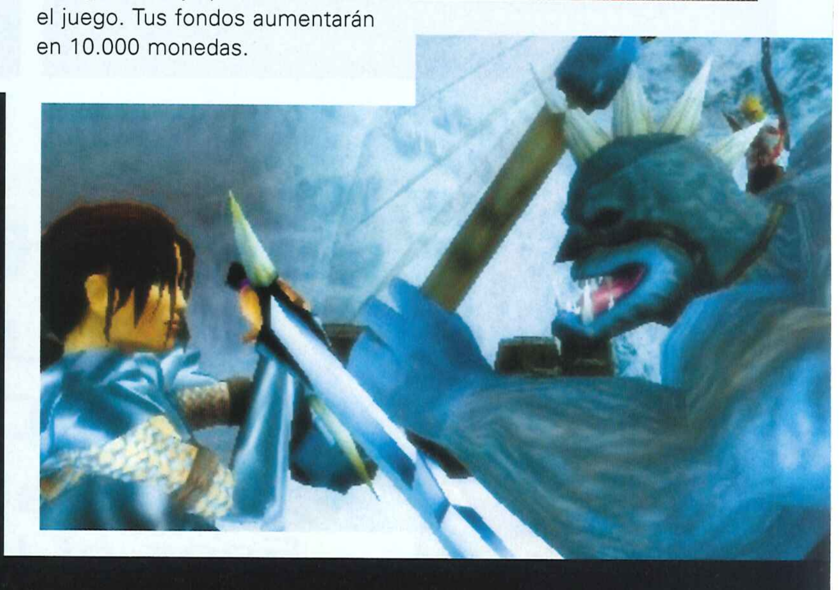


■ **Vida y Maná**
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Triángulo, Abajo, Círculo, Izquierda, Cuadrado, Derecha, X y Arriba durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

■ **Dinero extra**
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Círculo, Cuadrado, Derecha, Izquierda, X, Triángulo, Abajo y Arriba durante el juego. Tus fondos aumentarán en 10.000 monedas.

■ **Invencibilidad**
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Cuadrado e Izquierda durante el juego. Un mensaje te confirmará la activación.

■ **Subir un nivel**
Mantén presionados L1, R2, L2, R1 (en orden) y pulsa Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Derecha, Abajo, Izquierda y Arriba durante el juego. Un mensaje te informará de que ha funcionado.

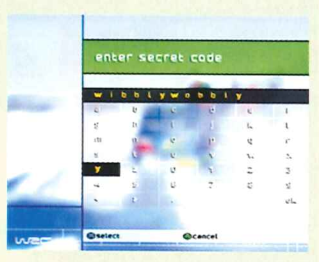


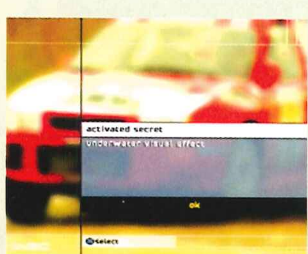
W.R. CHAMPIONSHIP

■ **Códigos**
El mes pasado ya os ofrecimos un adelanto de los trucos del genial juego de *rallies* de **Sony**. Este mes os remitimos la lista completa de códigos para que disfrutéis de todos los «efectos especiales» que afectarán tanto a la apariencia como a la conducción. Algunos de ellos son simples curiosidades, pero otros mejorarán tu posición en la carrera. Para activarlos entra en la opción de códigos e introduce los siguientes passwords: EVOPOWER, para aumentar la potencia del coche hasta convertirlo en una bala; HELIUMAID, para cambiar las voces por otras de lo más estridentes; THATSSTUPID, si quieres que los coches aparezcan sin carrocería, como si de un *cart* se tratase; FLOATYLIGHT, si quieres que los vehículos vuelen en las repeticiones; DOWNBELOW, para un nuevo tipo de cámara; ONTHECEILING, para una cámara al revés, donde el coche aparece en la parte superior de la pantalla; WIBBLYWOBBLY, para efectos gráficos acuáticos.



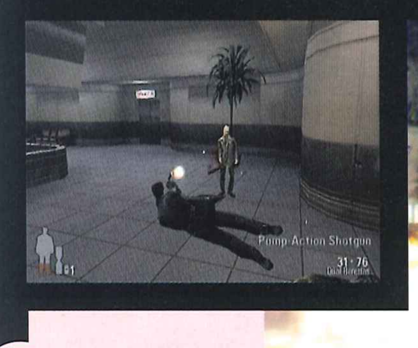








MAX PAYNE





■ **Armas**
Si deseas tener en tu poder todas las armas y la munición al máximo, presiona *Start* para pausar el juego y pulsa L1, L2, R1, R2, Triángulo, Cuadrado, X, Círculo. No habrá enemigo difícil.

■ **Elegir Nivel**
Si quieres elegir fase, una vez que hayas completado la primera sección del juego (que transcurre en el metro) y hayas guardado tu progreso, entra en el menú principal y presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Círculo. Todas las fases se activarán.

■ **Vida al máximo**
Pulsa *Start* para pausar el juego y presiona L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Tu vida se rellenará instantáneamente. Cada vez que ocurra una escena cinemática o cambies de fase o sección tendrás que volver a introducir la clave, si quieres que el efecto sea duradero.



El policía con más ansias de venganza de todo Nueva York lo tendrá algo más fácil ahora con estos trucos que os facilitamos.





Simplemente, TODO



SHINE STAR S.A.

PlayStation 2



NINTENDO GAMECUBE



GAME BOY ADVANCE





























PlayStation®2

DISTRIBUIDOR OFICIAL

SERVICIO 5 ESTRELLAS

Comandante Benítez, 29 - B - 08028 Barcelona
Tel. 93 491 47 48 (6 líneas) - Fax 93 491 48 08
E-mail: shine@shinestar.es - www.shinestar.es

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA AL POR MAYOR

Todas las marcas y logotipos del presente anuncio son propiedad de sus respectivas compañías

por << Daniel Rodríguez >>

SPLASHDOWN







■ **Circuitos**
Introduce «Passport» como código (respetando las mayúsculas y minúsculas) para poder correr en todos los recorridos del juego.

■ **Código Maestro**
Antes de nada, accede a la pantalla de trucos. Después, para que aparezca la pantalla donde debes introducir los códigos, entra en el menú de opciones, mantén R2 pulsado y presiona rápidamente Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo. Ahora introduce estas palabras para acceder a las ventajas correspondientes.

■ **Todos los personajes**
Si quieres tener a tu disposición todos los corredores del juego, incluido al ser verde de la captura, usa como clave «AllChar» (respetando las mayúsculas y minúsculas).

■ **Todos los trajes**
Para que puedas elegir el neopreno que más te guste introduce como código «LaPinata» (con mayúsculas y minúsculas).

EVIL TWIN

■ **Vidas infinitas**
En el menú de trucos que aparece en la pantalla de presentación selecciona la opción de vidas infinitas e introduce como código X, Cuadrado, Triángulo, X, Círculo para activarla.





■ **Megadisparo**
Del mismo modo que en el truco anterior, accede al menú de Secretos y selecciona el llamado «Megadisparo». Para hacerlo efectivo en el juego introduce Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X.

PARIS-DAKAR RALLY

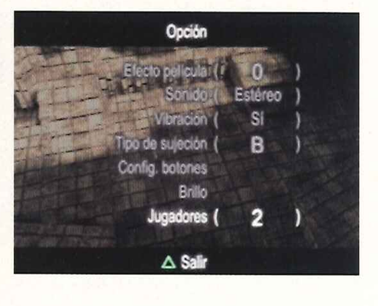


■ **Todos los coches**
Introduce como nombre del piloto ILUMBERJACK para poder acceder a todos los vehículos del juego de *rallies* basado en tan prestigiosa competición internacional. El desierto será tuyo.

AIRBLADE







■ **Opciones Extra**
Una vez acabado el juego, si cargas la partida y comienzas una nueva, podrás acceder a nuevas características en el menú de opciones. Como un modo para dos jugadores simultáneos, en el que el segundo jugador controla a la princesa, o un filtro gráfico con varios niveles de intensidad, similar al visto en *Silent Hill 2*. Además, como arma secreta obtendrás un sable láser en lugar del mazo cuando llegues a la zona en la que tienes que golpear el árbol.

S.O.S.



PlayStation 2 Revista Oficial ofrecerá, a partir del mes que viene, una sección para y por sus lectores. Unas páginas en las que podrás preguntar cualquier duda referente a tu consola, sus juegos y todo lo que pueda deparar el futuro. Bienvenidos al consultorio S.O.S.

Participar en el consultorio es muy sencillo. Sólo tienes que enviar una carta a la dirección de la revista (**PS2 Revista Oficial, C/O'Donnell 12, 28009, Madrid**), poniendo en una esquina del sobre «**S.O.S.**». También lo puedes hacer vía correo electrónico, mandando tus preguntas a la dirección **ps2@grupozeta.es**, escribiendo en el asunto del mensaje la palabra «**S.O.S.**». Esperamos vuestras cartas.



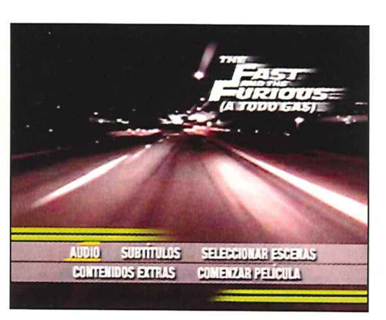
The Fast and the Furious

Locos por el tuning

(A todo gas)

El mono desciende del hombre...

El Planeta de los Simios



Un artículo, de la revista *Vibe*, sobre las carreras ilegales de coches en **Los Ángeles** sirvió de inspiración a este nuevo filme de **Rob Cohen**, director de *Pánico en el Túnel* y *Dragonheart*. ***The Fast and the Furious*** fue el auténtico «sleeper» de la taquilla norteamericana del pasado verano, superando en recaudación a otros muchos filmes con actores de mayor renombre. En el reparto de ***The Fast and the Furious*** destacan **Vin Diesel** (*Salvar al Soldado Ryan, Pitch Black*) y **Michelle Rodríguez** (*Girlfight*), pero las verdaderas estrellas de la película son los coches, de procedencia japonesa, modificados al máximo hasta convertirlos en bólidos con más de 600 caballos de potencia. El guión es un mero pretexto para unir las vertiginosas secuencias de carreras protagonizadas por los *Mitsubishi Carisma* y *Toyota Supra* que conduce **Paul Walker**, rodadas con talento y espectacularidad por **Cohen**. Estas carreras, que muestran el rito de restaurar, modificar y preparar los vehículos, hacen de ***The Fast and the Furious*** un DVD que apreciarán sobre todo los fans del motor. **B.S.**





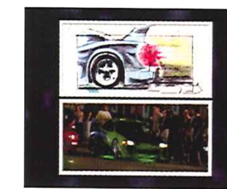
El DVD 9 de The Fast and the Furious ofrece 15 clases de extras distribuidos en tres menús diferentes.

Podrás leer el artículo original de la revista Vibe que inspiró a la película.



Presenciarás cómo se cortó el filme para obtener la clasificación «Mayores de 13».

Verás la secuencia final desde ocho cámaras distintas...



...y podrás comparar los storyboards con el resultado final.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Brutales. Es la mejor calificación posible para unos extras que van más allá del simple *Making Of* para ofrecernos desde el artículo original que inspiró el filme hasta secuencias multiángulo, comparación de *storyboards*, 8 escenas eliminadas, 3 vídeos musicales, comentarios de audio, trailers, notas de producción, contenidos DVD-ROM...

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, castellano DTS, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

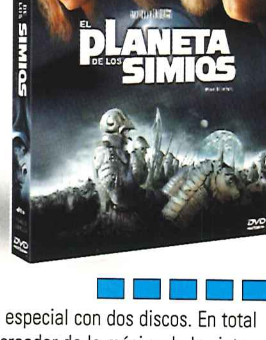
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

PRECIO: 24.01 Euros

VALORACIÓN: ■■■■□
Si *Gran Turismo* es tu juego, ***The Fast and the Furious*** es tu película. Aunque la trama es casi inexistente, la espectacularidad de sus secuencias es innegable, sobre todo a ojos de los amantes del motor. El resto de los mortales nos conformaremos con pasar 109 minutos realmente entretenidos y disfrutar de los numerosos extras.

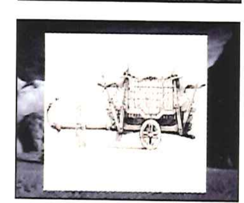


Aunque, como reivindica uno de los personajes de la película, no es «mono» sino «simio». **Tim Burton** hace un *remake* del filme que protagonizó **Charlton Heston** en los años 60. La historia original corre a cargo del novelista **Pierre Boulle** que creó una curiosa situación para hacer reflexionar a la humanidad, no tanto si el hombre viene del mono sino hasta qué punto es rentable una evolución destructiva. La moraleja que en la primera adaptación se nos presenta en un inesperado final (quien tuviera la suerte de que no le destriparan el desenlace), en el caso de **Burton** se va dilucidando mucho antes de la última secuencia. Como el director declaraba, al fin y al cabo todos conocíamos el final de la primera versión audiovisual. El director de *Sleepy Hollow* y su equipo de guionistas logran, sin embargo, girar sobre el factor sorpresa aunque sin añadir nuevos puntos de vista. Algunas críticas negativas fueron hacia la pobre aldea de los simios, claustrofóbica y diminuta para la cantidad de «monos» que se supone viven en ella. Cuestión de gustos. Lo que sí es perfecto son los movimientos tipo «chita». **I.G.**



Desde los menús, interactivos y animados, comenzamos a saborear la calidad de la imagen y el sonido.

Mark Wahlberg, Boogie Nights, es el protagonista de esta historia.



Estella Warren, la exhuberante heroína campeona de natación sincronizada.



Oportunidad de ver cómo se rodaba la película.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Un «pleno» como no podía ser menos, en una edición especial con dos discos. En total unas 10 horas de material extra con comentarios del creador de la música de la cinta **Danny Elfman**, del propio **Tim Burton**, fichas de reparto, escenas detrás de la cámara, *tests* de rodaje, vídeo musical, trailers, anuncios de TV, galerías de fotos, etc.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés y castellano (ambos en 5.1) y castellano en 5.1 DTS
Subtítulos: inglés, castellano.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

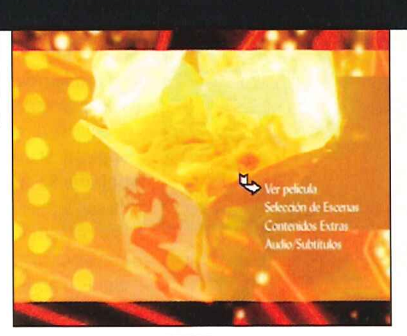
COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: 27.02 Euros

VALORACIÓN: ■■■■■
Una película muy cuidada en imagen y en sonido que nos llega con toda calidad y con ese «dts» que nos permite disfrutar del séptimo arte en casa. A pesar de ser algo más cara que el resto de las adaptaciones en DVD resulta barata teniendo en cuenta la presentación del producto y la cantidad de material extra. Totalmente aprovechado.

Hora Punta 2

Jackie Chan y **Chris Tucker** protagonizan la mejor «Buddy Movie» de los últimos años, en la que se mezclan acción y humor con sorprendente maestría, logrando un resultado muy superior a la anterior *Hora Punta*. **Tucker** está más gracioso que nunca (el doblaje al castellano es sencillamente soberbio) y **Chan** vuelve a demostrar que es el rey de las artes marciales y que no necesita cables ni efectos infográficos, como **Jet Li** para deslumbrar al espectador... sólo su agilidad y su talento para utilizar el escenario como un elemento más de la pelea. Atentos a los cameos de **Don Cheadle** y **Jeremy Piven**. **B.S.**





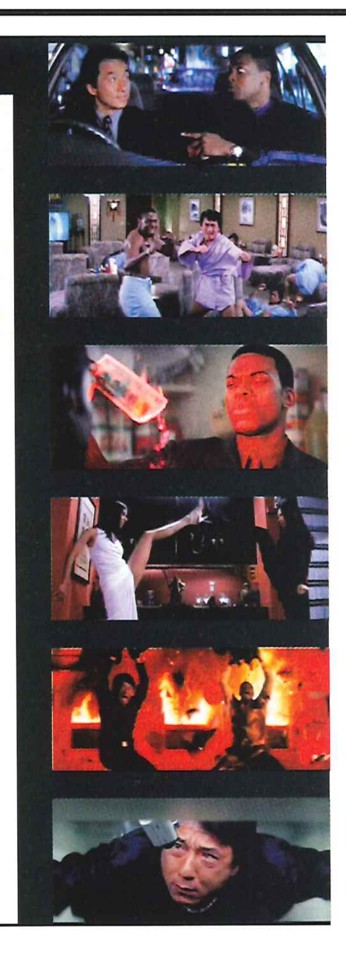
En el DVD 9 de Hora Punta 2 encontrarás 14 apartados diferentes de extras...



...entre los que se incluyen 9 escenas eliminadas...



...y ocho documentales que muestran cada aspecto de la producción del filme.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
La lista es casi interminable. Comentarios de audio del director, **Brett Ratner** y el guionista. Ocho documentales y el primer corto de **Ratner**. Nueve escenas eliminadas, análisis de los efectos especiales con cambio de ángulo, tomas falsas, trailers de cine, filmografías...

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, inglés DTS
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

■ PRECIO: 24.01 Euros

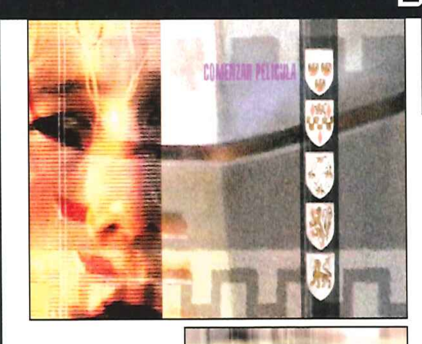
■ VALORACIÓN: ■■■■□
La edición española de ***Hora Punta 2*** no tiene nada que envidiar a la americana, al menos en cuanto a extras. Como película, no te decepcionará. Te lo pasarás en grande viendo a **Chan** y **Tucker** repartiendo patadas y risas por **Hong Kong** y **L.A.**













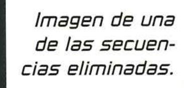
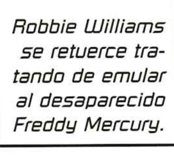


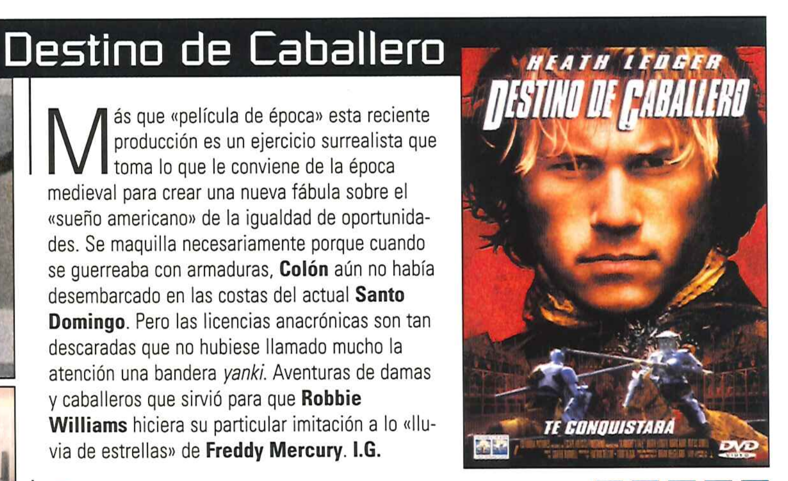
Imagen de una de las secuencias eliminadas.





Robbie Williams se retuerce tratando de emular al desaparecido Freddy Mercury.

Destino de Caballero



Más que «película de época» esta reciente producción es un ejercicio surrealista que toma lo que le conviene de la época medieval para crear una nueva fábula sobre el «sueño americano» de la igualdad de oportunidades. Se maquilla necesariamente porque cuando se guerreaba con armaduras, **Colón** aún no había desembarcado en las costas del actual **Santo Domingo**. Pero las licencias anacrónicas son tan descaradas que no hubiese llamado mucho la atención una bandera *yanki*. Aventuras de damas y caballeros que sirvió para que **Robbie Williams** hiciera su particular imitación a lo «lluvia de estrellas» de **Freddy Mercury**. **I.G.**

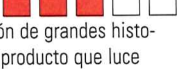
■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 
Making Of, secuencias eliminadas, el vídeo musical *We are the Champions* a cargo de **Robbie Williams**, comentarios del director **Paul Bettany**, DVD-ROM para **PC**, enlaces con páginas web... En fin, que no le falta detalle a esta adaptación. El espacio que proporciona el formato digital, perfectamente aprovechado.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

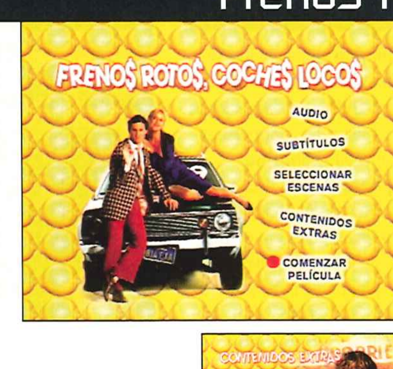
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Ent.**

■ PRECIO: 24.01 Euros.

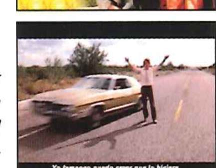
■ VALORACIÓN: 
Como película, sinceramente, no aportará nada a nuestra selección de grandes historias en imágenes. Es, siendo justos, una buena adaptación de un producto que luce más por los extras que cuando se presentó para la gran pantalla con tan sólo su argumento. También cosechó éxitos en los *40 Principales* gracias a la música de **Robbie**.

Frenos Rotos, Coches Locos



Años antes de convertirse en el paradigma de la correción política, **Steven Spielberg** produjo, junto a **John Milius**, esta comedia gamberra sobre vendedores de coches usados, obra de **Robert Zemeckis** y **Bob Gale** (padres de la trilogía *Regreso al Futuro*). Como reconoce **Zemeckis** en el comentario de audio incluido en este DVD, ninguno de ellos se atrevería ahora a hacer esta película, protagonizada por **Kurt Rusell** y un genial **Jack Warden** encarnando dos papeles. Eran otros tiempos y la sociedad americana era más permisiva con los chistes machistas y las bromas hacia el gobierno. **B.S.**

El ahora director Alfonso Arau interpreta en la película el papel de un chulo mejicano.

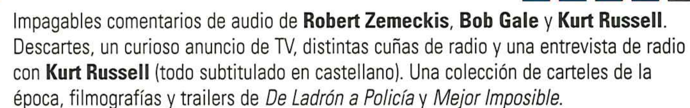


Los comentarios de Zemeckis, Gale y Russell son el perfecto complemento al filme.

Entre las curiosidades de este DVD, un auténtico anuncio de TV de coches usados.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□



Impagables comentarios de audio de **Robert Zemeckis**, **Bob Gale** y **Kurt Russell**. Descartes, un curioso anuncio de TV, distintas cuñas de radio y una entrevista de radio con **Kurt Russell** (todo subtitulado en castellano). Una colección de carteles de la época, filmografías y trailers de *De Ladrón a Policía* y *Mejor Imposible*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano (todos *mono*).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, polaco, checo, húngaro, portugués...

■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Ent.**

■ PRECIO: 24.01 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Mientras esperamos que alguien edite aquí la impecable edición americana de *1941* (la fallida peli de **Spielberg**), podremos hacer boca con esta sensacional comedia (obra del mismo grupo de gamberros) que no suele emitirse muy a menudo por televisión.

CENTRO MAIL

5'00 €uros DESCUENTO

• Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
• Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
• Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 3,58 euros, Baleares + 4,78 euros).

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL .... PROVINCIA ....
TELÉFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
TARJETA CLIENTE SI □ NO □ NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

CPL

PlayStation 2
NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.
MAX PAYNE



~~62,95~~
57,95

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.*
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL □

CADUCA EL 31/03/2002 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



Cita a Ciegas



El gran **Blake Edwards** le brindó a **Bruce Willis** su primer papel protagonista en esta genuina «screwball comedy» en la que comparte cartel con **Kim Basinger**, una chica preciosa con un sólo defecto: cuando bebe, lleva al desastre a todos los que la rodean. Lo mejor, **John Larroquette** como el ex-novio psicópata. **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
Un mísero trailer de cine que se acompaña de trailers de otras comedias de **Columbia** (*Algo para Recordar, Mejor...Imposible* y *Jerry Maguire*).
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano Surround, inglés Surr., francés mono. Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, polaco, checo, húngaro, portugués, italiano, hebreo...
- **TIPO DE DVD:** DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
La última gran comedia de **Blake Edwards** merecía mejores extras que un simple trailer de cine, sobre todo teniendo en cuenta que hablamos de uno de los maestros del género. Un director, que nos brindó joyas de la talla de *El Guateque* o *La Pantera Rosa*, prácticamente desaparecido del medio cinematográfico tras la debacle de *Sunset, Asesinato en Beverly Hills*.

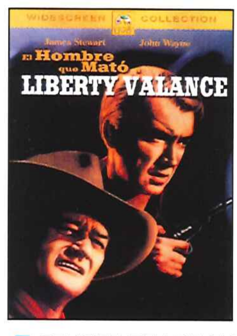
Adivina Quién Viene...



Columbia sigue completando nuestro archivo de películas en DVD con adaptaciones de clásicos. La cuatro veces oscarizada **Katherine Hepburn** ganó la estatuilla en esta ocasión, por interpretar a una madre a la que sólo le importa la felicidad de su hija, que pasa por hacer oídos sordos a las convenciones sociales. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
Tan sólo un trailer de cine. Lógicamente en 1967 no se podía pensar en lo que podría dar de sí un disco digital, tanto en imagen como en sonido.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano, ingés, alemán, francés. Todos en mono.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, etc.
- **TIPO DE DVD:** DVD 5
- **COMPAÑÍA:** **Columbia Tristar Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
Es una buena película en un formato cómodo, simplemente. No ofrece grandes extras ni sonido espectacular, sólo buenas interpretaciones y una historia que ganó el Oscar por el mejor guión original. Como DVD tampoco resulta especialmente económico en cuanto a su relación calidad-precio. Pero si les gusta la historia no se priven de ella para cuando les apetezca.

El Hombre Que Mató a...



La Diligencia, Centauros del Desierto y *El Hombre Que Mató a Liberty Valance* componen los tres mejores *western* de la historia, los tres dirigidos por **John Ford**. De los tres, éste es el que contó con el reparto más espectacular: **John Wayne**, **James Stewart** y **Lee Marvin**, como el forajido que da nombre a la película. **B.S.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
Es una pena que este DVD no incluya más extras que el trailer original de cine, aunque éste posea un gran valor para los estudiosos de la filmografía de **Ford**.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano mono, inglés 5.1 y mono.
Subtítulos: castellano, inglés, alemán, francés, italiano, portugués.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Paramount Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■■
Este *western* crepuscular, el penúltimo en la carrera de **Ford**, está considerado como una de la mejores películas de la historia del cine. Lo posee todo, comedia, acción, drama y una memorable interpretación de **Stewart**, **Wayne** y **Marvin**. Semejantes cualidades no pueden enturbiarse por la ausencia de extras. Un DVD esencial para cualquier amante del cine.

Las Flores de Harrison



A propósito de reporteros de guerra, película del año 2000 que cuenta la historia de un fotógrafo en la guerra de los Balcanes (1990). Mucho peligro para mostrarnos los horrores de la guerra, pero también, como retrata la historia, *Pulitzers* por ello y *status* dentro de un mundo donde a veces falta el altruismo. Cruda. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■□□
Cuenta con Making Of, biofilmografías y trailer, pero por su actualidad en cuanto al tema y su cercanía al estreno cinematográfico, algo pobre.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano e Inglés, ambos en 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y francés.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Lauren Video Hogar**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
Buena calidad en los barridos de la imagen y los disparos en el campo de batalla se distribuyen, gracias al 5.1, alrededor de nosotros. Sin embargo, no hay añade nada nuevo desde su estreno en la gran pantalla. Como comentamos en los extras, quizá se haya dejado un poco de lado posibilidades informativas tanto del tema en sí, como del rodaje de ciertas escenas.

La Leyenda de la Ciudad...



Lerner y **Loewe**, los autores de *My Fair Lady*, hicieron las delicias del público de *Broadway* con este musical ambientado en la época de la fiebre del oro. **Joshua Logan** se encargó de la adaptación cinematográfica, contando para ello con un reparto de lujo: **Lee Marvin**, **Clint Eastwood** y la bellísima **Jean Seberg**. **B.S.**

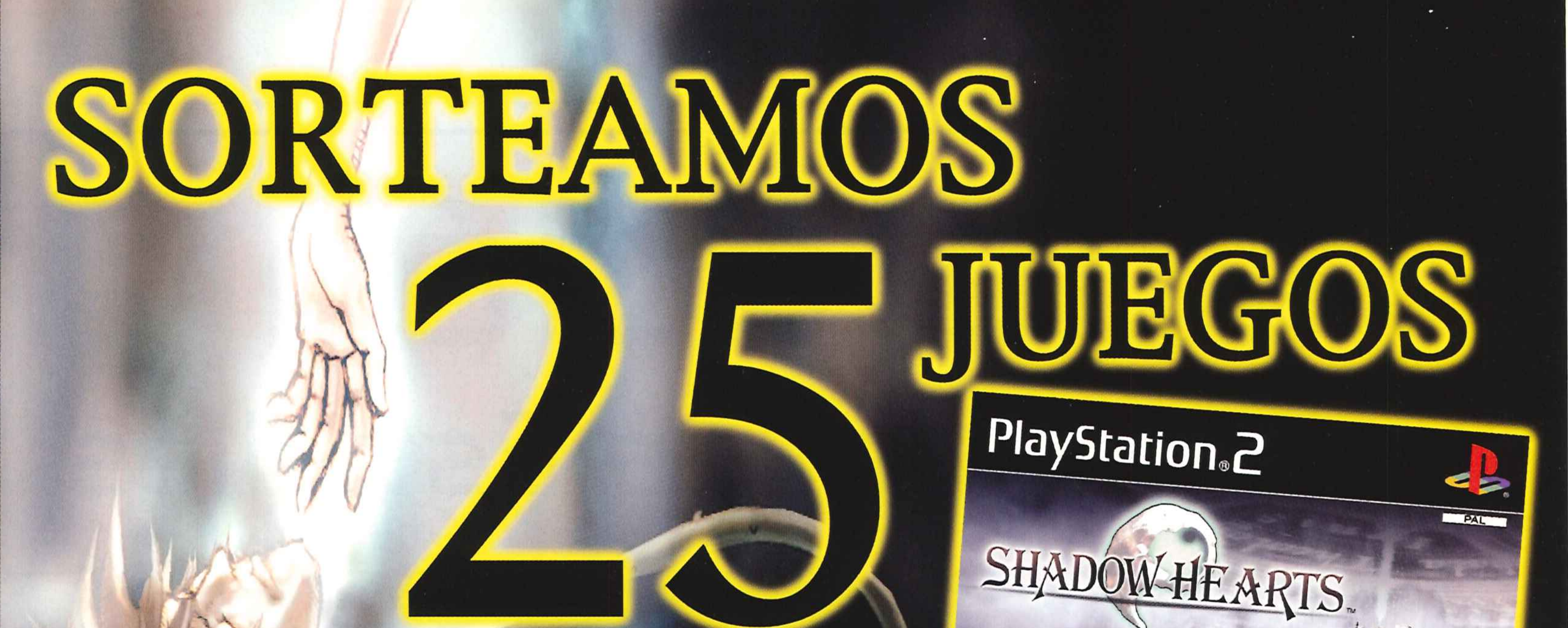
- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
Sólo un trailer de cine. ¿Porqué no se ha acompañado de algún documental, como los que se incluyen en la edición DVD de *My Fair Lady*?
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: inglés 5.1, castellano mono, francés mono...
Subtítulos: castellano, inglés para sordos, alemán, francés, italiano, portugués...
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Paramount Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros
- **VALORACIÓN:** ■■■■□
No ofrece grandes extras, pero dudo que puedas encontrar otros musicales en DVD tan divertidos como éste, con canciones tan memorables como «Wand´rin´ Star» (magistralmente interpretada por **Lee Marvin**). Te recomiendo vivamente poner el audio inglés 5.1 para disfrutar como se merece de «They Call The Wind Maria», el mejor número musical de todos.

Odessa



Historia situada en 1963 cuando muchos alemanes creían que la sombra nazi era más pequeña de lo que parecía una vez terminada la Segunda Gran Guerra. **Jon Voight** interpreta a un periodista germano que se empeña en desenmascarar a los carniceros que no se conforman con la derrota y reclaman aún más sangre. **I.G.**

- **CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■□□□□
Hubiese resultado carísimo alquilar otra cámara para prever extras del tipo Making Of hace treinta años, cuando se rodó la película.. Sólo trailer de cine.
- **PISTAS DE AUDIO:**
Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán e italiano. Todos en 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, italiano, portugués, etc.
- **TIPO DE DVD:** DVD 9
- **COMPAÑÍA:** **Columbia Tristar Home Ent.**
- **PRECIO:** 24.01 Euros.
- **VALORACIÓN:** ■■■□□
Esta adaptación de la novela de **John Forsyth** resulta entretenida sin echar mano de inverosímiles situaciones de acción y poderes diabólicos radicales. El terror está en la realidad de los conflictos políticos que llevan a la humanidad en caer en errores autodestructivos. Muy buena película y como suele suceder con los clásicos, escasa relevancia en formato digital.



PlayStation 2

SHADOW HEARTS

MIDWAY





PlayStation 2



VIRGIN INTERACTIVE Y PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL te brindan la oportunidad de disfrutar con la increíble aventura de Yuri en **Shadow Hearts**. Para conseguir uno de los 25 juegos para PlayStation 2 de **Shadow Hearts** que sorteamos, sólo tienes que enviar un mensaje al número 5506 con la respuesta correcta a la siguiente pregunta:

¿Dónde se desarrolla la aventura?

A) Japón **B**) China **C**) Talavera

SORTEO «SHADOW HEARTS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores, y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 20 de marzo.

©2001 ARUZE CORP. Todos los derechos reservados. ©2001 SACNOTH. Distribuido por Midway Home Entertainment Inc. bajo licencia. MIDWAY y el logo de Midway son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. El resto de marcas comerciales pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

por << Rafa Notario >>

Operación Tr

Cerca de las Estrellas

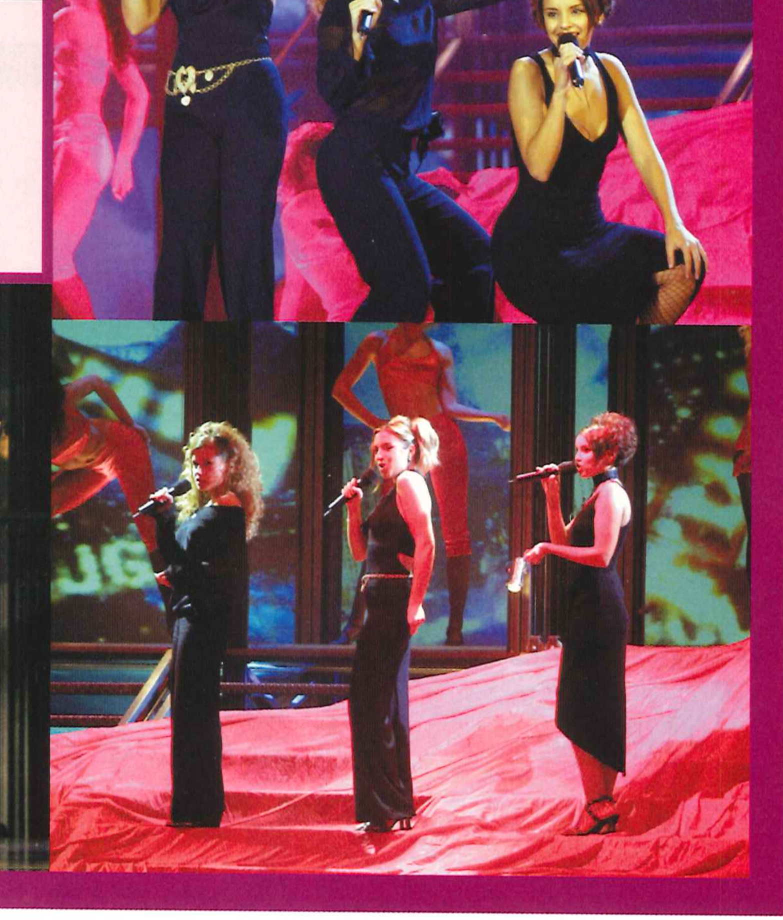


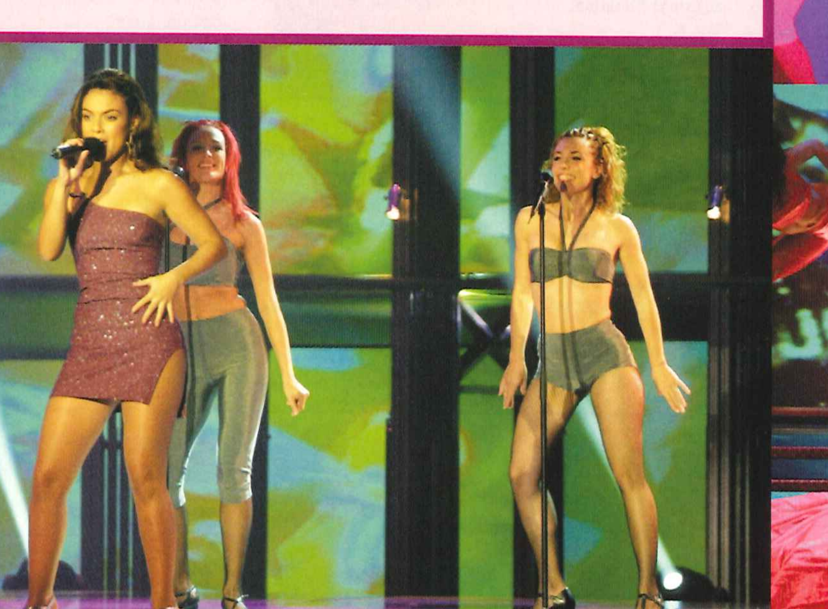
No se habla de otra cosa en las radios, las revistas, los periódicos... pero también en las casas, los colegios, los mercados y los bares. España entera observa hipnotizada las insólitas peripecias cotidianas de un puñado de jóvenes aspirantes a la gloria. Por supuesto, ya habrán adivinado que estamos hablando de...

Algunos concursantes tienen ya su futuro discográfico asegurado antes incluso de haberse decidido quiénes son los tres ganadores.

Jamás se había visto algo parecido. En las multinacionales del disco cundía el pánico y la estupefacción: en plenas navidades, la época del año en que las grandes disqueras rentabilizan al máximo sus lanzamientos, ocho de los doce primeros puestos de las listas de ventas españolas -entre ellos los dos primeros- estaban en poder de un heterogéneo grupo de jovencitos absolutamente desconocidos tan solo un par de meses antes, unidos bajo la denominación común del programa-concurso que ha revolucionado las audiencias y, por el camino, la industria musical de este país: **Operación Triunfo**. ¿Qué ha podido suceder para que los nombres de **David Bisbal**, **Chenoa**, **Rosa**, **Manu Tenorio** o **David Bustamante** hayan arrebatado los puestos de honor de los *hit parades* (e incluso las ventas de discos y hasta las mismísimas fans) a las «vacas sagradas» del Pop ? Se puede aducir, desde luego, la gigantesca influencia que el medio televisivo ejerce sobre el lenguaje, gustos y opiniones de la mal llamada «masa consumi-







Varios



■ TÍTULO:
Operación Triunfo: Álbum

■ COMPAÑÍA:
Vale Music

El doble CD que constituye , hasta el momento, el producto «estrella» de toda esta operación, desvela algunas de las claves que permiten descifrar el fenómeno social sin precedentes que ha crecido en torno a este concurso televisivo. De entrada, una inteligentemente diseñada selección musical en la que dominan las canciones estilo *Latin Pop Made In Miami*, con el añadido de unos cuantos *standards* del *Pop* anglosajón, procedentes del repertorio de artistas como **Elton John** o **Barbra Streisand** y, cómo no, algunos temas compuestos *ad hoc*, entre los que destaca el popularísimo himno *Mi Música Es Tu Voz*, cantada a coro por los chicos y chicas de «la academia». Algo más que el disco del año.

dora», demostrada hasta la saciedad en innumerables ocasiones. Mas ésto no sería sino una precaria explicación para un proceso mucho mas complejo. Muy probablemente, la razón última de este fenómeno haya que buscarla en esa tangible sensación de rutina y adocenamiento que campa por sus respetos desde hace algunos años ya en el panorama de la música popular (tanto nacional como internacional). ¿Quiere esto decir que «el Pueblo Soberano» se ha cansado repentina y definitivamente que quienes parecían ser sus ídolos hace menos de cuatro meses? Pues es más que dudoso que se produzca una reacción tan radical, aunque bien harían las estrellonas consagradas en tener en cuenta semejante toque de atención. Bien, de hecho, las maneras mostradas en el escenario por los alumnos de «la academia» son claramente deudoras del estilo de modelos instantáneamente reconocibles : **Luis Miguel**, **Whitney Houston**, **Raúl**... los de siempre. De cualquier manera, lo que resulta evidente es el ansia del público por contar con artistas más cercanos, más tangibles, más humanos... estrellas de carne y hueso que sean capaces de llorar, reír, sufrir y sobre todo, de compartir las inquietudes, problemas, defectos y preocupaciones del ciudadano de a pie. Que no parezcan privilegiados habitantes de un Olimpo «sólo para elegidos». Y es esa naturalidad, esa humildad de sus participantes el factor decisivo del colosal éxito de todo este proyecto, el secreto que lo convierte en irresistible. Lo que el futuro pueda depararles es un misterio que sólo el tiempo puede resolver, pero lo que ya nunca podrá negarles es el hecho de haber sido protagonistas absolutos de uno de los sucesos discográficos y televisivos más importantes de la historia de este país. Ahí queda eso. Cuando estéis leyendo estas líneas, ya se habrá producido la gran final y sabremos quién o quiénes representarán a **España** en Eurovisión. Sea quien sea, estamos seguros que hará que el interés por este festival alcance audiencias impensables.

La realización de las galas, la producción de los discos, el apoyo de páginas Web... El éxito de O. T. no es fruto sólo de la casualidad, sino también de una estrategia de marketing muy planificada.

<Ocho de los doce discos más vendidos de Navidad eran de O. T.>

Breves

■ -El nuevo disco de **Amparanoia** lleva por título ***Somos Viento***. Ritmos calentitos y textos comprometidos en un álbum que su autora define como «una mirada a las raíces para seguir caminando».

■ Ya lo habíamos avisado. El *revival 80's* está aquí y uno de los primeros héroes de la alegre década en reaparecer es **Billy Idol**, con un ***Greatest Hits*** del que se ha extraído como primer *single* una versión del clásico de los **Simple Minds** *Don't You (Forget About Me)*

■ El compositor, productor y cantante colombiano **Juanes** fue nominado para el premio Grammy en la categoría «Mejor Álbum de Rock Latino» por ***Fíjate Bien***, su primer trabajo como solista.«Esta noticia es lo más grande que me ha pasado en mi vida artística», declaró el artista de 27 años, que este año ya se había alzado con 3 premios **Grammy Latinos** por el mismo álbum.

■ Increíble pero cierto. Los *Hip Hop* metaleros **Limp Bizkit** buscan guitarrista. Desde el 10 de enero hasta mediados de febrero el grupo realizó audiciones (personales o vía **Internet**) con todos los guitarristas interesados. Toda la información en www.LimpBizkit.com.

■ Después de más de dos años de relativo silencio discográfico, **Antonio**, **Juan** y **Josemi Carmona**, los fantásticos **Ketama**, ya están en el estudio de grabación preparando lo que será su nuevo álbum, que se espera vea la luz antes del próximo verano. Un éxito garantizado incluso antes de salir a la venta.

■ Mal rollo. **Krist Novoselic** y **Dave Grohl**, bajista y batería de **Nirvana**, han demandado a **Courtney Love**, la alegre viuda de **Kurt Cobain**, ante la negativa de ésta a autorizar la edición de una caja conmemorativa del grupo de **Seattle** con motivo del 10º aniversario de su obra maestra ***Nevermind***. Al parecer, el ego de la rubia no soporta la competencia de su ex-marido ni después de transcurridos ocho años desde su trágico suicidio. Hay que ver...

■ Se anuncia nuevo disco de **Neil Young** para los próximos meses. Lo esperamos con impaciencia.

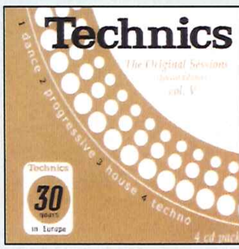
■ El controvertido rapero americano **Eminem** está grabando el largometraje ***8 Mile***, junto a **Kim Basinger** en Detroit... Esta película está basada en la vida del propio **Eminem**, en la que **Kim Basinger** interpreta el no menos controvertido papel de madre del polémico rapero.

■ Por primera vez, se reúnen en un álbum, artistas del mundo del cine, el teatro y la música. En ***When love speaks*** se recitan los sonetos más populares de **Shakespeare**, enlazados con la música más romántica. Para enamorados.

■ El cantautor **Ismael Serrano** se encuentra ya grabando lo que será su próximo álbum que saldrá al mercado el 18 de marzo. Mucha suerte

■ Para despedirnos, una noticia muy triste. El mes pasado falleció por causas naturales la gran **Peggy Lee**, una de las grandes voces del *Jazz* y el *Swing* de la historia. Descanse en paz.

Varios

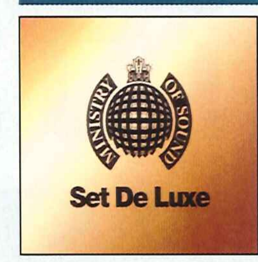


■ TÍTULO: **Technics. The Original Sessions Vol. 5**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

A lo largo de los últimos años, la música de baile y la antaño vilipendiada figura del DJ (antes «pinchadiscos»), han llegado a formar parte imprescindible de la escena musical. **Technics**, la marca que fabrica los giradiscos favoritos de los *disc-jockeys* de todo el mundo, celebra su 30º aniversario con este cuádruple disco. 16 reconocidos DJ's que se reparten cuatro estilos: *Dance* (**Toni Peret**, **J.M.Castells**, **Quique Tejada** y **J. Carreras**); *Progressive* (**D. Oleart**, **P. Miras**, **A. Tapia**, **D. Amo** y **J. Navas**); *House* (**Xbeat**, **Eric Entrena**, **Wally** y **Kucho**) y *Techno* (**J. Cruz**, **Jordi Beat** y **DJ Chucky**). Para escuchar al máximo volumen.

Varios



■ TÍTULO: **Ministry of Sound Set de Luxe**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

Directamente desde la mítica discoteca londinense *Ministry Of Sound* llega ***Set De Luxe***, triple compacto que contiene un estimulante recorrido por lo más granado de la música que se oye y, sobre todo, se escucha por aquellos lares. Agrada comprobar la preponderancia de los ritmos mas cálidos y sensuales: *Funk* y *Soul* (**Kid Creme**, **Lil' Devious**, **Double Dee**, **Uptown Express**...), *House Latino* (**Key De Es**, **Africanism**, **Gypsymen**...) y hasta algunas acertadas gotas de *Pop Electrónico* (**Faithless**, **Groove Armada**...), que configuran un disco de fácil y gratificante escucha para bailar o escuchar relajadamente.

Blue

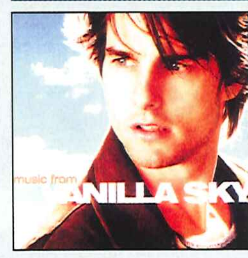


■ TÍTULO: **All Rise**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

A primera vista, **Blue** tienen todo el aspecto de ser el enésimo grupo de guaperas sin otro objetivo que enloquecer a las adolescentes de este mundo durante los próximos seis meses. Una escucha atenta de ***All Rise***, su primer disco, modifica sustancialmente esta impresión. Las canciones de estos londinenses rezuman el gusto y el aroma del mejor *Brit-Soul*, edulcorado en ocasiones, pero dotado de un nervio que las emparenta con formaciones clásicas como **Boyz II Men** o **Nu Colours**. Una *Boy-Band* con personalidad que se lanza sin complejos a la búsqueda del éxito sin renunciar a unos elevados niveles de calidad y sentimiento.

Varios

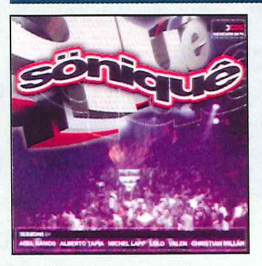


■ TÍTULO: **B.S.O. Vanilla Sky**

■ COMPAÑÍA: **Warner**

Escuchando la banda sonora de ***Vanilla Sky***, es imposible no recordar la frase del director español tras su estreno en nuestro país: «es la versión *Rock* de ***Abre Los Ojos***». Es, en efecto, el *Rock* el sonido imperante en el filme de **C. Crowe**, en una astuta combinación de nombres legendarios (**McCartney**, **Dylan**, **Peter Gabriel**...), y artistas contemporáneos de primera fila (**Radiohead**, **Sigur Ros**, **Chemical Brothers**). Para los coleccionistas,un tema inédito de **R.E.M.** (*All The Right Friends*) y el debut como cantante de la maravillosa **Cameron Diaz**, oculta bajo el seudónimo de Juliana Gianni. Sólo por eso merece la pena...

Varios

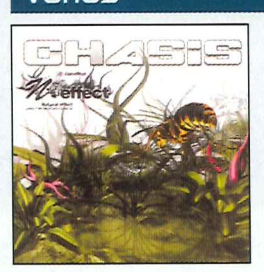


■ TÍTULO: **Sonique**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

Media docena de los más reputados «dejotas» se dan cita en este triple ***Sonique***, con la misión de transportar virtualmente al oyente hasta las atestadas pistas de baile de la barcelonesa sala que presta su nombre al disco. **Abel Ramos** abre el fuego con una sesión dominada por el *Progressive Techno* con gotas de *Trance*; **Alberto Tapia** acelera el ritmo, **Michael Lapp** aporta en su sesión aires industriales de neto sabor centroeuropeo, y **Lolo** se centra en un tono más festivo y ligero. El tercer CD se decanta por la alta velocidad *Happycore* de las sesiones de **Christian Millan** y **Valen**. Ritmo desbocado, juerga y BPM's a saco.

Varios



■ TÍTULO: **Chasis Natural Effect**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**

A modo de celebración de los 12 años de existencia de **Chasis**, la macro-discoteca de **Mataró**, se publica este doble álbum que recopila un buen número de los temas más bailados en sus multitudinarios «saraos». Selección musical a cargo de **Ricardo F.**, asistido en las mezclas por los omnipresentes «amos de la pista» **J. M. Castells** y **Toni Peret**. Dosis masivas de *Tecno* trotón, netamente orientado al sector más juvenil en el CD1 «Sesión De Tarde», y algo más adulto y progresivo en el CD2 «Sesión De Noche». Algunos nombres: **Dimas** y **Martínez**, **Dani Fiesta**, **Johnny Bass**... Frenesí para el fin de semana.



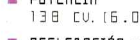
Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2
o una Bolsa Oficial de PlayStation 2
SONY
DVD/PLAYSTATION
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❑ Por un año (12 números) con el Mando a Distancia DVD exclusivo para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
❑ Por un año (12 números) con la Bolsa Oficial de PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

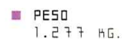


texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha técnica

- MOTOR

1.997 CC.
- POTENCIA

138 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100

9,1 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA

205 KM/H.
- PESO
1.277 KG.
- CONSUMO
URBANO
10,9 L/100
EXTRAURBANO
6,2 L/100
MEDIO
7,9 L/100
- DIMENSIONES
LARGO: 4.202 MM.
ALTO: 1.514 MM.
ANCHO: 1.730 MM.
MALETERO: 341 L.





La calidad de los materiales y los detalles de diseño de todo el interior es sobresaliente.









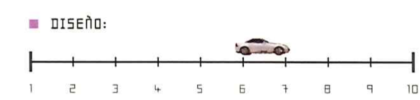
PEUGEOT



307 XSI

Cómodo, con instinto deportivo y una extraordinaria habitabilidad

- MOTOR/ PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- EQUIPAMIENTO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO:



En **Peugeot** han logrado conseguirlo. La versión **XSI** del **307**, responde a los principales deseos de la mayoría de usuarios, tengan la edad que tengan. Apto para largos viajes, divertido de conducir y extraordinariamente ágil para recorridos urbanos. Es un vehículo para todo, capaz de trasladar a media familia a cuestas sin demasiadas apreturas, o ideal para afrontar trazados sinuosos con la respuesta siempre generosa de su excelente propulsor, que parece desarrollar más de los 138 caballos que anuncia. Respecto a su estética, como sabéis, el **307** es el heredero natural del exitoso **306**, que sigue el diseño de su hermano pequeño el **206**, presentando unas líneas muy personales y claramente identificativas de la marca. Joven por fuera, pero sin estridencias, sin nada que llame la atención ni que lleve a pensar que tenemos entre manos un compacto con marcado espíritu deportivo. Siguiendo las pautas que ya hemos comentado en anteriores ocasiones, el **307** ve aumentar todas sus cotas acercándose al segmento de los monovolúmenes. Amplio por delante, cómodo en las plazas traseras y con un maletero suficiente, permite trayectos largos sin penalizar en exceso a los ocupantes. El interior, además de funcional, transpira calidad y elegancia, con plasticos resistentes y tonos muy neutros, ni demasiado austeros, ni demasiado llamativos. Si su acabado y equipamiento de serie son excepcionales, lo mismo se puede decir de sus aptitudes dinámicas. Las apariencias engañan, y sólo las enormes llantas de 17" dan una pista de su carácter. Con un bastidor que presenta un equilibrio perfecto entre confort de marcha y sujeción, es todo un placer pisar el acelerador y dar rienda suelta al potencial del motor, que entrega su caudal de una forma lineal y siempre enérgica. Sólo el tacto del cambio no concuerda con el conjunto, con un recorrido de la palanca que no parece el de un coche de estas características. A pesar de su tamaño y su peso, el **XSI** empuja y mucho y desde abajo, transmitiendo al conductor toda su capacidad de propulsión. Y todo sin que afecte para nada la comodidad exigible a un coche con este planteamiento, con un aislamiento acústico ejemplar, que debiera tomarse como modelo entre sus rivales. Bueno, bonito y a un precio que casi puede considerarse «lógico».





Nuevo Alfa 156 GTA

La versión más deportiva de la gama

Acompañándolo con un ligero *restyling* más interior que exterior, **Alfa Romeo** aumenta el número de **156** disponibles. Desde un nuevo dos litros de gasolina de 165 caballos, hasta el nuevo **GTA**, que monta un 3.2 de 250 caballos que podrá adquirirse tanto en versión berlina como con carrocería **Sportwagon**.

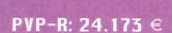






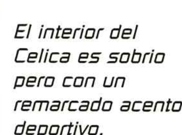
FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1.794 CC.
- POTENCIA
  143 CV. (6.400 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  8,7 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  205 KM/H.
- PESO
  1.100 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  10,3 L/100
  EXTRAURBANO
  6,2 L/100
  MEDIO
  7,7 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.335 MM.
  ALTO: 1.315 MM.
  ANCHO: 1.735 MM.
  MALETERO: 323 L.



PVP-R: 24.173 €

El interior del Celica es sobrio pero con un remarcado acento deportivo.







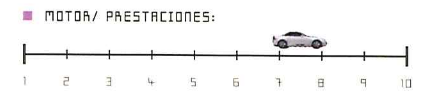
T O Y O T A

http://www.toyota.com

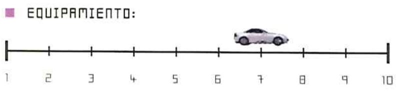
Celica 1.8

Atrae por su espectacular línea y convence por su soberbio comportamiento

■ MOTOR/ PRESTACIONES:



■ EQUIPAMIENTO:



■ DISEÑO:





Desde que **Carlos Sáinz** lo popularizó en el **Campeonato del Mundo de Rallies**, el **Celica** se convirtió en una auténtica referencia para los amantes de los deportivos en general, y de la estética japonesa en particular. Cuando ya estamos en la sexta generación de este modelo, se puede afirmar que el **Celica** ya ha entrado en esa especie de leyenda que forman los deportivos contemporáneos que han labrado su prestigio a lo largo de las últimas décadas. El **Celica** que conocemos desde el año pasado ha cambiado considerablemente su imagen respecto a su predecesor, mostrando ahora una línea mucho más agresiva, remarcada por la espectacular toma de aire del capó, y perdiendo un poco la relativa discrección que hasta ahora había sido su nota distintiva. Para esta prueba, **Toyota** nos ha cedido la versión más modesta de las dos que comercializa, la de 143 caballos (192 tiene la más potente). Ya dentro del coche, el interior de este **Celica** no tiene pero alguno. Estéticamente muy conseguido, con una postura de conducción muy deportiva y con asientos muy bajos y con el respaldo integrado en ellos. No encontraremos en el salpicadero ningún exceso ornamental, pero tampoco ningún elemento que echemos en falta. Sólo el acceso a los elevalunas se nos antoja un tanto incómodo, al igual que les ocurre a las plazas traseras, muy limitadas por la escasa cota de altura. Y siendo atractivo por fuera y agradable por dentro, lo mejor del **Celica** es su comportamiento. Aunque no parecen muchos 143 caballos para un deportivo de este empaque, lo cierto es que son totalmente suficientes como para disfrutar por cualquier tipo de carretera. Es cierto que no tiene aceleraciones fulgurantes ni recuperaciones que nos peguen al asiento, pero responde siempre con efectividad y nobleza. Con una línea de par muy progresiva (nos recuerda mucho al **Astra Coupé 2.2**), un cambio muy ágil y un aplomo sorprendente, transmite una sensación de control y precisión extraordinaria. Sólo cuando lo pones al límite en zonas de curvas da la sensación de ir poco suelto su tren trasero. Con un equipamiento de serie suficiente, y un precio no muy exagerado, el **Celica** es una gran opción para los que quieren un vehículo con una imagen soberbia, un comportamiento deportivo y una fiabilidad a toda prueba.




Volkswagen Magellan

Un Concept-Car que combina lo mejor de tres mundos

Monovolumen, berlina familiar y todo-terreno deportivo (SUV) en uno. Así es este innovador prototipo que toma su nombre del navegante Magallanes. Motor W8 de 275 cv., tracción integral, suspensión neumática con sistema de amortiguación hidráulica activa y tres filas de asientos son sus notas más distintivas.



Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La piratería atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuíto impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La piratería de hoy
crea parados mañana.
Y uno
puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

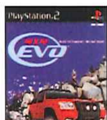
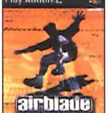
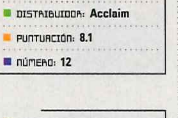
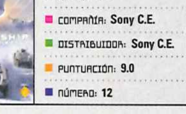
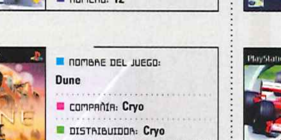
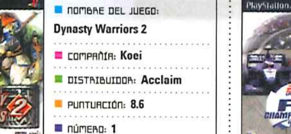
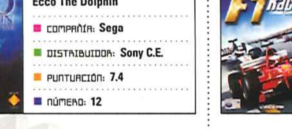
Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES



CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

	NOMBRE DEL JUEGO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	PUNTUACIÓN	NÚMERO
	007: Agente En Fuego Cruzado	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
	18 Wheeler	Sega	Acclaim	8.3	11
	4x4 Evolution	Take 2	Proein	7.4	7
	Ace Combat Trueno de Acero	Namco	SONY C.E.	9.3	13
	Age of Empires II	Microsoft/Konami	Konami	9.1	10
	Airblade	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
	All Star Baseball 2020	Acclaim	Acclaim	7.9	4
	Alone in the Dark: The New...	Infogrames	Infogrames	8.4	10
	Aqua Aqua	S.C.I.	Proein	8.5	-
	Armored Core 2	From Software	UBI Soft	8.4	7
	Army Men Air Attack Blade's...	3DO	Virgin	8.2	5
	Army Men Green Rogue	3DO	Virgin	6.1	4
	Army Men Sarge's Heroes 2	3DO	Virgin	8.2	4
	Artic Thunder	Midway	Virgin	5.0	13
	ATV OffRoad Quads Extremos	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
	Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	Virgin	9.4	12
	Bloody Roar 3	Hudson Soft	Virgin	8.9	6
	Burnout	Criterion	Acclaim	9.2	11
	Capcom vs SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
	CART Fury	Midway	Virgin	7.8	8
	City Crisis	Take 2	Proein	7.6	8
	Crash Bandicoot: LVDC	Vivendi Universal	Vivendi Univ.	8.5	11
	Crazy Taxi	Sega/Acclaim	Acclaim	8.7	5
 	Dave Mirra BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
	Dark Cloud	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
	Dead or Alive 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
	Devil May Cry	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
	Disney's Dinosaur	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
	Dragon's Lair	Digital Leisure	Proein	7.4	6
	Driving Emotion Type S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
	Dropship: UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
 	Dune	Cryo	Cryo	6.4	13
	Dynasty Warriors 2	Koei	Acclaim	8.6	1
	Ecco The Dolphin	Sega	Sony C.E.	7.4	12
	El Libro de la Selva	Disney Interactive	UBI Soft	9.2	4
	Esto Es Fútbol 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
	ESPN Winter Sports	Konami	Konami	8.7	13
	ESPN Xgames Snowboarding...	Konami	Konami	8.3	13
	ESPN Xgames Skateboarding	Konami	Konami	8.3	13
	Eternal Ring	From Software	UBI Soft	8.0	1
	Evergrace	From Software	UBI Soft	7.8	3
	Extermination	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	5
	F1 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	10
 	F1 Championship Season 2000	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	1
 	F1 Racing Championship	Video System	UBI Soft	9.0	3
	Fantavision	Sony C.E.	Sony C.E.	8.9	-
	FIFA 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	9.0	1
	FIFA 2002	E.A. Sports	Electronic Arts	9.3	10
	Formula One 2001	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
	Freak Out	Swing!	Virgin	8.7	8
	Fur Fighters: Viggo's Revenge	Acclaim	Acclaim	8.3	7
	Gauntlet Dark Legacy	Midway	Virgin	8.5	5
	Gift	Cryo	Cryo	7.8	7
	Godai Elemental Force	3DO	Virgin	7.0	11
	Gradius III & IV	Konami	Konami	8.5	-

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



- NOMBRE DEL JUEGO: Gran Turismo 3 A-spec
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.7
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Grand Theft Auto III
- COMPAÑÍA: Rockstar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Gungriffon Blaze
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 2



- NOMBRE DEL JUEGO: Half-Life
- COMPAÑÍA: Sierra
- DISTRIBUIDOR: Vivendi Univ.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Headhunter
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Heroes of Might & Magic
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 6.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Hidden Invasion
- COMPAÑÍA: Swing
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.1
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: International League Soccer
- COMPAÑÍA: Taito
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: International SuperStar Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 1



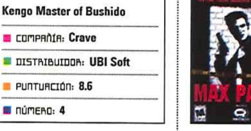
- NOMBRE DEL JUEGO: Jak&Daxter
- COMPAÑÍA: Naughty Dog
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.6
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Jet Ski Riders
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Kengo Master of Bushido
- COMPAÑÍA: Crave
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Kessen 2
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 13

- NOMBRE DEL JUEGO: Klonoa 2: Lunatea's Veil
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Knockout Kings 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Kuri Kuri Mix
- COMPAÑÍA: Empire
- DISTRIBUIDOR: Planeta
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5

- NOMBRE DEL JUEGO: La Fuga de Monkey Island
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Le Mans 24 Horas
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Lotus Challenge
- COMPAÑÍA: Virgin
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: Madden 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



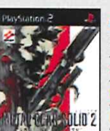
- NOMBRE DEL JUEGO: Max Payne
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: MDK 2 Armageddon
- COMPAÑÍA: Interplay
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Midnight Club
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.8
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Metal Gear Solid 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.5
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Monstruos S.A.
- COMPAÑÍA: Disney Int.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Moto GP 2
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.4
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: MTV Music Generator
- COMPAÑÍA: Codemasters
- DISTRIBUIDOR: Codemasters
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: MX 2002
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10



- NOMBRE DEL JUEGO: MX Rider
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Hoopz
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Live 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: NBA Street
- COMPAÑÍA: E.A. Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: New York Race
- COMPAÑÍA: Wanadoo
- DISTRIBUIDOR: Cryo
- PUNTUACIÓN: 6.8
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: NFL Quarterback C. 2002
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 9

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2001
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 1

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL 2002
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: NHL Hitz 2002
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Off-Road Wide Open
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12

- NOMBRE DEL JUEGO: Oni
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.6
- NÚMERO: 2

- NOMBRE DEL JUEGO: Onimusha Warlords
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Operation Winback
- COMPAÑÍA: Koei
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 5





- NOMBRE DEL JUEGO: Orphen: Scion of Sorcery
- COMPAÑÍA: ESP
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Paris-Dakar Rally
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Pato Donald Cuac Attack
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Pierre Nodoyuna y Patán
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Portal Runner
- COMPAÑÍA: 3DO
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 11

- NOMBRE DEL JUEGO: Pro Evolution Soccer
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.3
- NÚMERO: 10

- NOMBRE DEL JUEGO: Project Eden
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 6.4
- NÚMERO: 10

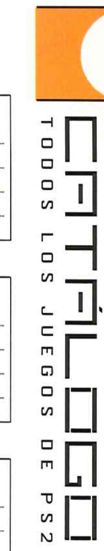
- NOMBRE DEL JUEGO: Quake III Revolution
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 4



- NOMBRE DEL JUEGO: Rayman Revolution
- COMPAÑÍA: UBI Soft
- DISTRIBUIDOR: UBI Soft
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: RC Revenge Pro
- COMPAÑÍA: Acclaim
- DISTRIBUIDOR: Acclaim
- PUNTUACIÓN: 7.5
- NÚMERO: 1





- NOMBRE DEL JUEGO: Ready 2 Rumble Boxing Round 2
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: Red Faction
- COMPAÑÍA: THQ
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.5
- NÚMERO: 5



- NOMBRE DEL JUEGO: Resident Evil Code: Veronica X
- COMPAÑÍA: Capcom
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: Rez
- COMPAÑÍA: Sega
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 12




- NOMBRE DEL JUEGO: Ridge Racer V
- COMPAÑÍA: Namco
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: -



- NOMBRE DEL JUEGO: Ring of Red
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.3
- NÚMERO: 5



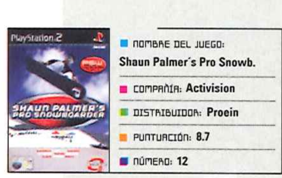
- NOMBRE DEL JUEGO: Rugby
- COMPAÑÍA: E.A. Sports
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.2
- NÚMERO: 7



- NOMBRE DEL JUEGO: Rumble Racing
- COMPAÑÍA: E.A. Games
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 6



- NOMBRE DEL JUEGO: Shadow of Memories
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.4
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Shaun Palmer's Pro Snowb.
- COMPAÑÍA: Activision
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.7
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Hill 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 8.1
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Silent Scope 2
- COMPAÑÍA: Konami
- DISTRIBUIDOR: Konami
- PUNTUACIÓN: 7.9
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Silpheed
- COMPAÑÍA: Game Arts
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Sky Odyssey
- COMPAÑÍA: Sony C.E.
- DISTRIBUIDOR: Sony C.E.
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 5

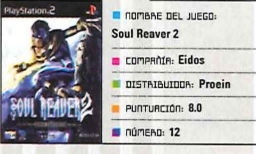



- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run
- COMPAÑÍA: Rockstar Games
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: -





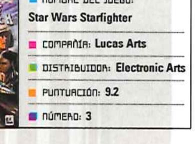
- NOMBRE DEL JUEGO: Smuggler's Run 2
- COMPAÑÍA: RockStar
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.6
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Soul Reaver 2
- COMPAÑÍA: Eidos
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 8.0
- NÚMERO: 12



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Ace
- COMPAÑÍA: Digital Leisure
- DISTRIBUIDOR: Proein
- PUNTUACIÓN: 7.2
- NÚMERO: 6

- NOMBRE DEL JUEGO: Star Wars Starfighter
- COMPAÑÍA: Lucas Arts
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.2
- NÚMERO: 3



- NOMBRE DEL JUEGO: Space Race
- COMPAÑÍA: Infogrames
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 8.9
- NÚMERO: 13



- NOMBRE DEL JUEGO: Splashdown
- COMPAÑÍA: Atari
- DISTRIBUIDOR: Infogrames
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 11



- NOMBRE DEL JUEGO: Spy Hunter
- COMPAÑÍA: Midway
- DISTRIBUIDOR: Virgin
- PUNTUACIÓN: 9.0
- NÚMERO: 9



- NOMBRE DEL JUEGO: SSX: Snowboard SuperCross
- COMPAÑÍA: E.A Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 9.1
- NÚMERO: 1



- NOMBRE DEL JUEGO: SSX Tricky
- COMPAÑÍA: EA Sports BIG
- DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
- PUNTUACIÓN: 8.8
- NÚMERO: 12

NÚMEROS ATRASADOS



REVISTA Nº 8
Demos Jugables:
Lotus Challenge, W.C. Snooker 2002



REVISTA Nº 9
Demos Jugables:
Esto es Fútbol, Spy Hunter, Portal Runner, Soul Reaver 2, MX Rider



REVISTA Nº 10
Demos Jugables:
Klonoa 2, NBA Street, Time Crisis 2, MX 2002, Rayman M, Silent Scope 2, Driven



REVISTA Nº 11
Demos Jugables:
Silent Hill 2, WRC, Baldur's Gate: Dark Alliance, Dark Cloud, Airblade, Droship, Tarzan Freeride, Wipeout Fusion, WWF Smackdown



REVISTA Nº 12
Demos Jugables:
Jak & Daxter, Burnout, Droship, GTC Africa, Lotus Challenge, F1 2001, Extreme G3, ESPN Skateboarding, Top Gun, G-Sufers, Projet Eden, Thunderhawk



REVISTA Nº 13
Demos Jugables:
Ace Combat, Moto GP2, FIFA 2002, Pro Evolution Soccer, Headhunter, Ecco the Dolphin, Shaun Palmer, Twisted Metal Black

---

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: ....Población: ....

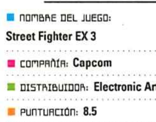
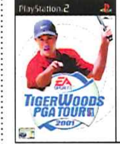
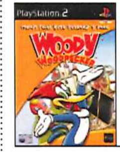
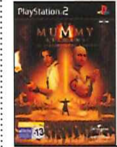
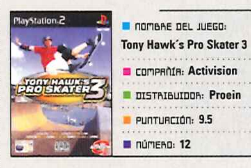
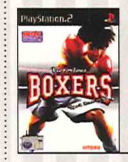
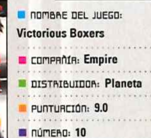
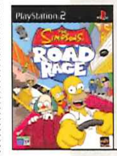
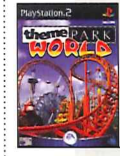
C.P. ....Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).
❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

	Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número
 	Street Fighter EX 3	Capcom	Electronic Arts	8.5	3
	The Bouncer	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
	Tiger Woods PGA Tour 2001	E.A. Sports	Electronic Arts	8.0	4
	Twisted Metal: Black	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
	WipeOut Fusion	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
	Summoner	Volition	Proein	7.7	1
	The Flintstones Viva Rock Vegas	Toka	Virgin	8.2	5
	Time Splitters	Free Radical Design	Proein	7.0	-
	Unreal Tournament	Infogrames	Infogrames	8.7	6
	Woody Woodpecker	Cryo	Cryo	7.8	13
	Super Bombad Racing	Lucas Arts	Electronic Arts	7.2	6
 	The Mummy Returns	Universal	Vivendi	7.2	12
	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Proein	9.5	12
 	Victorious Boxers	Empire	Planeta	9.0	10
	World Rally Championship	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
 	Super Bust A Move	Taito	Acclaim	8.2	1
	The Simpsons Road Rage	Fox Interactive	Electronic Arts	9.0	12
	Top Gear Dare Devil	Kemco	Proein	8.0	1
	Warriors of Might & Magic	3DO	Virgin	8.2	4
	Xtreme GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
 	Surfing H30	Rockstar Games	Proein	7.8	1
	Theme Park World	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
	Top Gun Combat Zones	Titus	Virgin	7.0	11
 	WDL ThunderTanks	3DO	Virgin	2.3	6
	X-Squad	E.A. Games	Electronic Arts	7.8	2
	Tekken Tag Tournament	Namco	Sony C.E.	9.3	1
	Thunderhawk: Operation Phoenix	Core	Proein	8.4	10
	Track & Field (ESPN International)	Konami	Konami	9.1	1
	WDL WarJetz	3DO	Virgin	4.0	7
	Zone of the Enders	Konami	Konami	9.0	4

En el próximo número...



Demos Jugables de:

- Maximo
- Drakan: T.A.G.
- Dynasty Warriors 3
- Half-Life
- Ico
- Herdy Gerdy
- Space Race
- Godai

Y además...

Vídeo-Demos de: Ace Combat Trueno de Acero, Deus EX, LMA Manager, Space Channel 5, Stuntman, Virtua Fighter 4, y extras de The making of World Rally Championship y Final Fantasy History.



No te pierdas el fantástico DVD-Rom

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.



SOLDADOS POR LA PAZ

Narcotraficantes militarizados en Colombia. Construcción de armas de alto poder destructivo en China. Terroristas en Libia... Allí donde haya cualquier amenaza contra la paz, allí estará una unidad de élite de las Fuerzas Unidas por la Paz (UPF). Tropas perfectamente equipadas con una única misión: mantener la paz a nivel mundial. Es Dropship: Fuerzas Unidas por la Paz. El nuevo juego de PlayStation 2 que combina simulación en vuelo, terrestre, y estrategia militar. El objetivo merece la pena. www.dropship-pilot.com

PlayStation 2
EL OTRO LADO



Dropship: United Peace Force™. © 2001, 2002 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved


08 03 2002
KONAMI
PlayStation®2
MISSION INFO: [001] [004] [005]
[003] [002] [006]
!
METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
"PS" AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
LA GUÍA OFICIAL THE METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY. DISPONIBLE SIMULATEAMENTE CON EL JUEGO.
aDeSe +18
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™